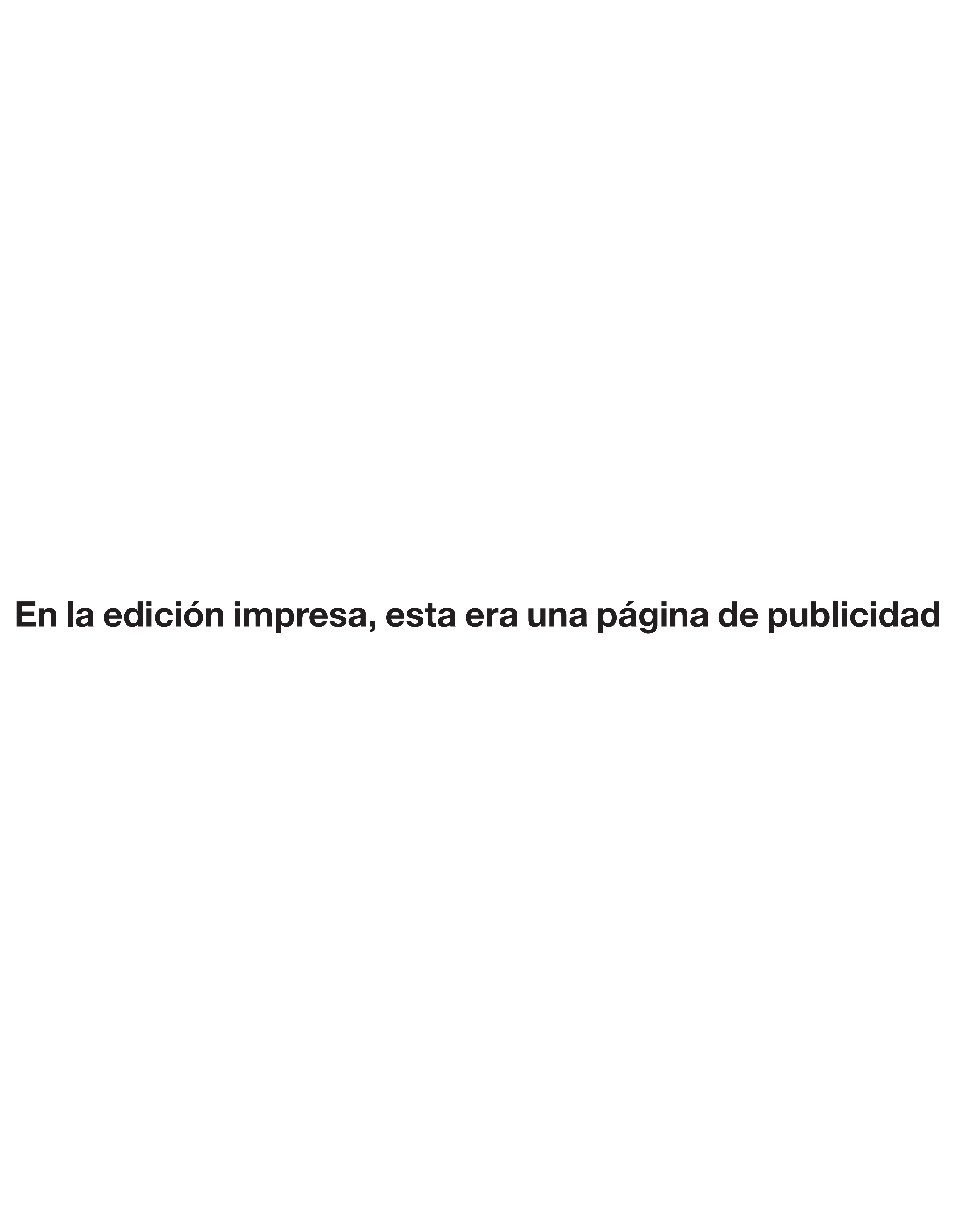

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 más vendida en España
Nº 79
2,99€
Play manía
Portugal 2,99€
HOBBY PRESS
→NOVEDADES
CABALLEROS DEL ZODIACO • S.C.A.R.
SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL
ALIEN HOMINID • MASHED XXL
SAMURAI WESTERN • MX VS. ATV
BOMBERMAN HARDBALL...
→PREVIEWS
TOP SPIN • EYETOY KINETIC
MARC ECKO'S GETTING UP
FAHRENHEIT • HULK 2...
8 424094 800032 00079
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
LOS 4 FANTÁSTICOS
¡SUPERHÉROES EN ACCIÓN!
LAS CRÓNICAS DE NARNIA
Descubre un mundo increíble repleto de magia y fantasía
COMPARATIVA AVENTURAS DE ACCIÓN
Devil May Cry 3, God of War, Prince of Persia 2, Onimusha 3...
GUÍA COMPLETA
Formula One 2005
¡PRIMERAS IMÁGENES!
Descubre cómo será el nuevo rey del fútbol
FIFA 06
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Tekken 5
Combos • Movimientos • Llaves • Ataques imparables
←Guía Tekken 5
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 69


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

# SUMARIO [79]





**EN PORTADA**

Nuevos modos de juego, ligas, campeonatos, una jugabilidad renovada... te lo contamos todo sobre la nueva edición de *FIFA*.





El último éxito en taquilla en los cines llega a PS2 ¿Repetirá éxito?





Todo lo que necesitas saber para pilotar como Alonso.







*God Of War, Devil May Cry 3* y otras obras maestras de la acción, frente a frente. ¿Cuál será el mejor?

Visitamos las oficinas del estudio español más reputado para probar su nuevo juego...

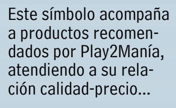


## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

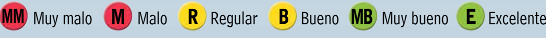
- 1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- 9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- 10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

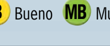
Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

**Código de descriptores PEGI**

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:










12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO







# Las calles serán tu reino, los puños... tu lema

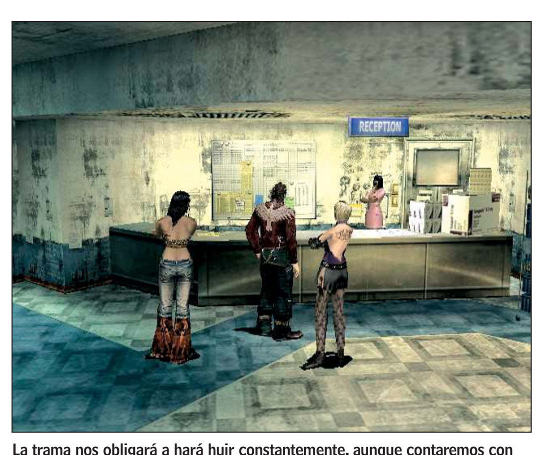
# «BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE»

**Capcom confirma que en septiembre llegará uno de sus juegos más originales de los últimos tiempos, un beat'em up con toques mafiosos, en el que tendremos que pelear, alistar nuevos miembros, disfrazarnos...**

En este nuevo beat'em up podremos escoger entre cinco criminales que, tras ser traicionados por sus capos, huyen perseguidos tanto por su banda como por sus rivales y la policía, en una historia en la que las traiciones y el poder se darán la mano para dar forma a una aventura con toques "mafiosos" que se saldrá de lo normal ¿Por qué? Pues porque mientras cumplimos misiones podremos pelear con otros matones que nos encontremos por las calles (tanto "1 contra 1" como "1 contra varios") y con un sistema de golpes sencillo pero eficaz en el que también podremos usar armas blancas, robar dinero y objetos a los vencidos, hacer que se unan a nuestro bando (podremos alistar hasta 100 personajes), mejorar nuestras habilidades, disfrazarnos con distintas prendas para pasar desapercibidos... Todo esto dará para más de 60 horas de juego y 24 finales distintos. Y contará también con un modo versus y otro en el que podremos crear y editar personajes. ¿A qué suena bien? Pues el 30 de septiembre estará en las tiendas...




*Beat Down* es una aventura de acción en tercera persona en la que podremos jugar hasta con cinco personajes distintos, todos criminales.




La trama nos obligará a hará huir constantemente, aunque contaremos con recursos para pasar desapercibidos, como operaciones estéticas.




Con el dinero conseguido en las peleas podremos comprar ropa y objetos, que nos servirán tanto en el combate o para bajar nuestro nivel de búsqueda.




En algunos combates la dinámica será la típica de "1 contra 1", aunque podremos usar armas blancas y un montón de golpes y combos.

# EL MATÓN MÁS PELIGROSO AUMENTA SU TARIFA

**En *Hitman: Blood Money* el Agente 47 lo hará todo por la pasta.**

En otoño llegará la nueva entrega de la saga *Hitman* con un apasionante argumento: los miembros de la organización ICA, para la que trabaja el Agente 47, están siendo asesinados. Nuestro hombre viajará hasta América para descubrir al culpable, y de paso seguirá ofreciendo sus servicios al mejor postor. La clave del desarrollo volverá a ser una enorme libertad de acción para afrontar las misiones con sigilo o "a lo bestia". Con el dinero que ganemos al cumplir un "encarguito" compraremos armas y equipo. La "pasta" nos servirá incluso para evitar que nuestras actividades se hagan públicas y no ser reconocidos en las siguientes misiones. Otras novedades serán la posibilidad de modificar las armas o técnicas como el uso de rehenes como escudos humanos.



La tercera aventura del Agente 47 en PS2 volverá a ser sólo para adultos, ya que cualquier método valdrá para cumplir los "encargos"...



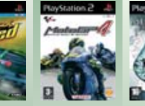
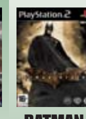
*Blood Money* traerá interesantes novedades jugables, como trastear con las armas para alterar la velocidad de disparo, su precisión...

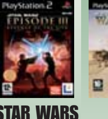


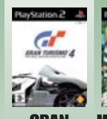
El Agente 47 exhibirá todo tipo de nuevas habilidades: por ejemplo, trepará o se colgará de las cornisas, e incluso "pagará" coartadas...

## Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por

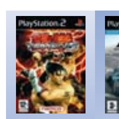


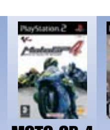
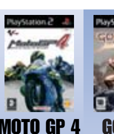
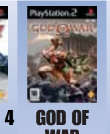
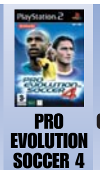
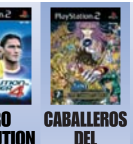


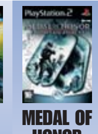

| | |
|---|---|
| 1 | JUICED |
| 2 | MOTO GP 4 |
| 3 | MEDAL OF HONOR E. ASSAULT |
| 4 | GOD OF WAR |
| 5 | BATMAN BEGINS |
| 6 | MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED. |
| 7 | STAR WARS EPISODIO III |
| 8 | FULL SPECTRUM WARRIORS |
| 9 | GRAN TURISMO 4 |
| 10 | MADAGASCAR |

## Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por





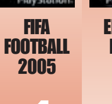


| | |
|---|---|
| 1 | TEKKEN 5 |
| 2 | FORMULA ONE 05 |
| 3 | MOTO GP 4 |
| 4 | GOD OF WAR |
| 5 | PRO EVOLUTION SOCCER 4 |
| 6 | CABALLEROS DEL ZODIACO |
| 7 | JUICED |
| 8 | MEDAL OF HONOR E. ASSAULT |
| 9 | STAR WARS EPISODIO III |
| 10 | FORMULA ONE 04 |

## Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por














| | |
|---|---|
| 1 | FIFA FOOTBALL 2005 |
| 2 | EL REY LEÓN |
| 3 | TRUCK RACING |
| 4 | YU-GI-OH |
| 5 | JET ACE |
| 6 | SPORTS SUPERBIKES 2 |
| 7 | DONALD CUAC ATTACK |
| 8 | DANCING STAGE |
| 9 | SNOWBOARD RACER |
| 10 | BLOCK BUSTER |

# UN MANDO ATERRADOR

**El pad oficial de *Resident Evil 4* para PS2, a la venta en septiembre.**

Aunque hasta mediados de noviembre no disfrutaremos de *Resident Evil 4*, en septiembre llegará a nuestro país el RE Chainsaw, el alucinante mando oficial del juego. Una joya de coleccionista con la forma de la sierra mecánica que "padece" Leon Kennedy en la aventura. El "juguetito" conserva todos los botones y funciones de un Dual Shock 2 (y por lo tanto puede usarse con cualquier juego). Además, incluye detalles como un pequeño cordón como el que sirve para arrancar las sierras mecánicas reales, que al tirar de él hace las veces de botón de Start y emite un potente rugido. El RE Chainsaw viene acompañado de una caja que sirve como soporte y expositor. El precio aún no ha sido confirmado...

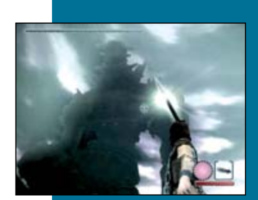




# LOS MÁS ESPERADOS

## → SHADOW OF THE COLOSSUS

**La aventura más original se retrasa.**
*Shadow of the Colossus*, la aventura de los creadores de *Ico* que nos obligará a enfrentarnos contra monstruosos gigantes, se retrasa hasta febrero de 2006. Seguro que la espera merece la pena.

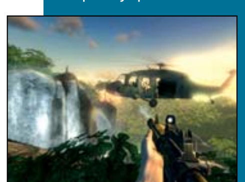


## → COMMANDOS S. F.

**El shooter de Pyro, en invierno.**
Por motivos estratégicos, el shooter bélico más "español" se va a retrasar hasta el próximo invierno. Con las ganas que tenemos de pillarlo...

## → FAR CRY INSTINCTS

**Finalmente será exclusivo de Xbox.**
*Far Cry Instincts*, el shoot'em up editado por UbiSoft que se desarrolla en una isla tropical y que fue un éxito en PC, sólo saldrá en Xbox. Aunque, a tenor de lo visto en el E3, tampoco nos vamos a perder ninguna "revolución".



## → WITHOUT WARNING

**Acción antiterrorista en octubre.**
El 28 de octubre llegará a las tiendas este juego de acción de Capcom, que nos hará vivir 12 horas de pesadilla en una planta química tomada por terroristas desde el punto de vista de seis personajes muy distintos.

## → WE LOVE KATAMARI

**La bola se acerca cada vez más...**
La secuela de *Katamari Damacy*, título que no salió aquí y que nos propone adherir objetos a una bola para que crezca de tamaño, saldrá el próximo mes de noviembre. Si nada se tuerce, claro.



## → OKAMI

**Lo más original del E3, en 2006.**
La aventura de acción más original que se mostró en el pasado E3 llegará a los territorios europeos el año que viene. Así lo han confirmado recientemente los chicos de Capcom.

# «RESIDENT EVIL 4», MÁS COMPLETO EN PS2

**Nuestra versión tendrá novedades jugables muy jugosas.**



Leon Kennedy se enfrentará a los terribles monstruos del juego con nuevas armas exclusivas de la versión de PlayStation 2.



Habrá dos horas más de juego, y se ha filtrado que podrían tener a Ada Wong como protagonista.

Continúan llegando buenas noticias sobre *Resident Evil 4*. El juego no sólo tiene una pinta excelente en lo que a sus apartados técnicos se refiere, sino que además Capcom planea ofrecernos contenidos exclusivos con respecto a la versión de GameCube, como nuevas armas y numerosos extras que se mantienen en riguroso secreto. Por ahora, Capcom ya ha dejado caer que la versión de PS2 tendrá dos horas de juego extra integradas en la trama, que supuestamente serán cinco nuevos niveles protagonizados por la bella Ada Wong (*RE2*)... y esto es sólo el principio. Si nada se tuerce, *Resident Evil 4* llegará a las tiendas españolas a mediados de noviembre.

# GANADORES CONCURSOS

**Ganadores de 25 Bolsas PS2 + 25 porta CD del FC. Barcelona que se sortearon entre los acertantes del concurso de Play2Manía 77.**

Antonio Ibáñez Denia ........ Albacete
Marimar Huerga Gorgojo ........ Asturias
Alejandro Morales Arjona ........ Baleares
José Luís Medina Ramos ........ Baleares
Albert Codina ........ Barcelona
Eduard Pla Burruel ........ Barcelona
Jesús José Zapata Zapata ........ Barcelona
Gabriel Petrel Muñoz Baza ........ Granada
Jon López Arribillaga ........ Guipúzcoa
Daniel Rabinat ........ Lleida
Juan Miguel García Arroyo ........ Madrid
José Carlos Castillo Márquez ........ Málaga
Pedro Gordón Pladena ........ Málaga
Javier Palarea Navarro ........ Murcia
Víctor Pérez Mateos ........ Murcia
María José Bouzón Tomé ........ Pontevedra
Diego Carballido Alfaro ........ Pontevedra
Francisco Javier Gutiérrez Ojeda ........ Sevilla
Ismael Palm Sobrino ........ Sevilla
Pablo de Ávila González ........ Soria
Manuel Candalija Medina ........ Tarragona
Juan Carlos Carrasquilla Valverde ........ Toledo
Bernat Gallego ........ Valencia
Virginia Simarri Picazo ........ Valencia
Ulises de Álvaro ........ Valladolid

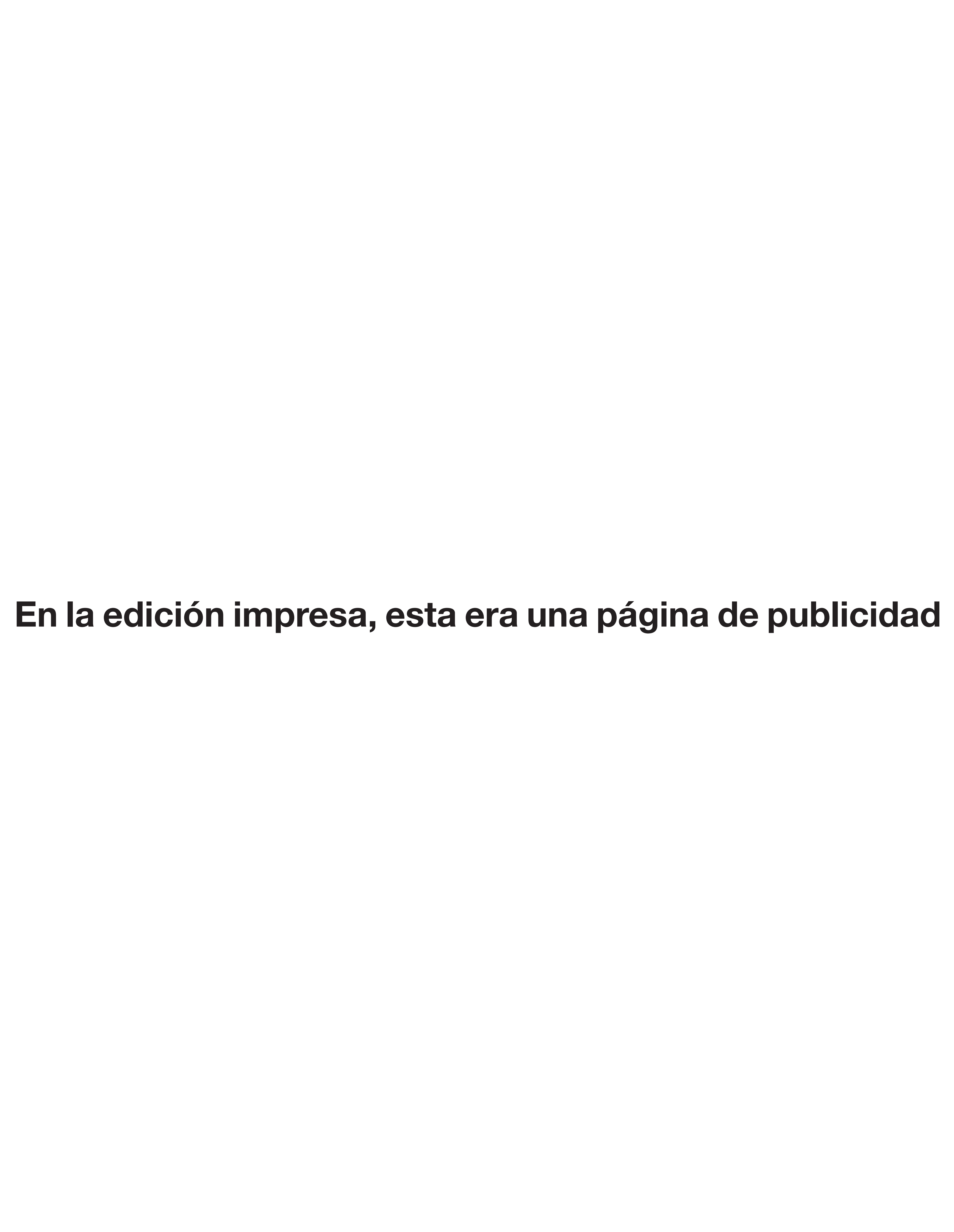
**Ganadores de 25 Bolsas PS2 + 25 porta CD del Real Madrid que se sortearon entre los acertantes del concurso de Play2Manía 77.**

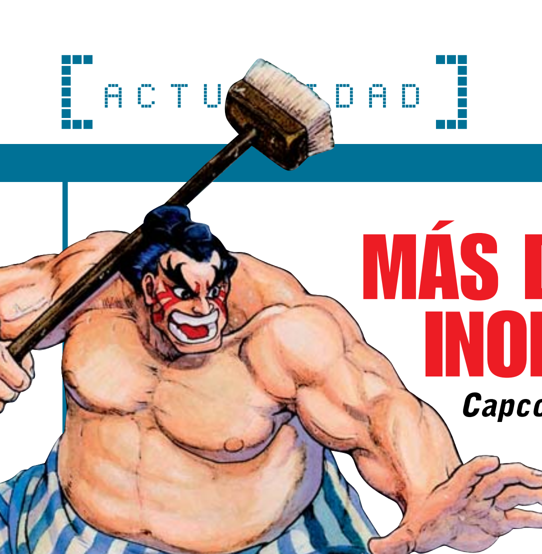
Jorge Pardo Expósito ........ A Coruña
Vicente Zaragozi ........ Alicante
Fernando Piera Sala ........ Alicante
Javier Balboa Illán ........ Alicante
Jorge Cabal Martín ........ Asturias
Raúl González Rodríguez ........ Badajoz
Sergio Páramo Cifuentes ........ Cáceres
Nadia Torres ........ Cádiz
Juan Miguel Martínez Teba ........ Granada
Manuel Carretero Martínez ........ Granada
Nieves Gil Martín ........ Granada
Rafa Arranz Martínez ........ Madrid
Cristian Pinto Gómez ........ Madrid
Ángel Asenjo ........ Madrid
María Luisa García Sevillano ........ Madrid
José Manuel Treviño Benítez ........ Málaga
Juan Fco. Barceló Perpiñan ........ Murcia
Lola Tomás Caye ........ Murcia
Fermín Pérez del Palomar Ortega ........ Navarra
Juan Camilo García Usma ........ Pontevedra
Miguel Ángel Herráez Corredera ........ Segovia
José Manuel Ortega Ale ........ Sevilla
Miguel Ángel Vallejo García ........ Valladolid
Octavian Flavián Baba ........ Zaragoza
José Luís Fernández Martín ........ Zaragoza




**Ganadores de los 10 juegos *Moto GP 4* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de Play2Manía 77.**

María Dolores Hernández Lupiañez ........ Almería
Manuel Soto Carrillo ........ Almería
Álvaro Cuevas ........ Cáceres
Xavier Ramos ........ Castellón
José Ángel Del Río Rabadán ........ Ciudad Real
Rafael Requena Vázquez ........ Girona
Carmen Lorente Gallego ........ Huesca
Héctor Cadavid Villanueva ........ Orense
Oscar Figueroa Beiro ........ Pontevedra
Inés Chirivella ........ Valencia


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# MÁS DE 20 CLÁSICOS INOLVIDABLES

## *Capcom Classic Collection* recuperará videojuegos que hicieron historia.

La mítica compañía Capcom lanzará en noviembre una colección con más de 20 de sus éxitos para maquinas recreativas y la consola Super Nintendo, en versiones idénticas a las originales. *Capcom Classic Collection* repasará 10 años de historia con títulos como el clásico de las lucha callejera *Final Fight*, los juegos de disparos *Commandos* y *1942*, o uno de los videojuegos más influyentes de todos los tiempos, *Street Fighter II*. Y todo ello aderezado con extras como "artwork" original o remezclas de los temas musicales de los juegos.



*Commandos, Super Ghoul's and Ghost, 1942...* Esta colección recoge juegos clásicos en versiones idénticas a los originales.




Además de jugar a títulos tan adictivos como *Street Fighter II*, disfrutaremos de extras como "artwork" de estos clásicos.

# CREA UN LUCHADOR LEGENDARIO

## *Soul Calibur III* nos permitirá diseñar personajes.

A finales de este año llegará a España *Soul Calibur III*. Y en esta entrega de la saga hay una novedad importante: un editor muy completo que nos permitirá diseñar personajes nuevos, y es de esperar que también modificar a los ya existentes. Elementos como la vestimenta y sus colores, los complementos de los trajes o el estilo de lucha (determinado por el arma elegida) podrán ser modificados.



El editor del juego permitirá modificar cada detalle de los luchadores.

# ASTERIX PARODIA LOS VIDEOJUEGOS

## En su nueva aventura de acción.

*Asterix y Obelix XXL2: Mission Las Vegum* es el nombre del nuevo juego de plataformas y acción de la famosa pareja. Nuestros héroes visitarán un parque temático en el que pelearán, saltarán y resolverán puzzles combinando sus habilidades. Y todo ello, parodiando diversos videojuegos: algunos enemigos se parecerán a Mario o Sonic, un espía llamado Sam Shieffer ayudará a nuestros héroes... El juego llegará durante la segunda quincena de octubre.



Personajes como Sonic, Mario, Sam Fisher o Lara Croft serán parodiados en la nueva aventura de Asterix y Obelix.

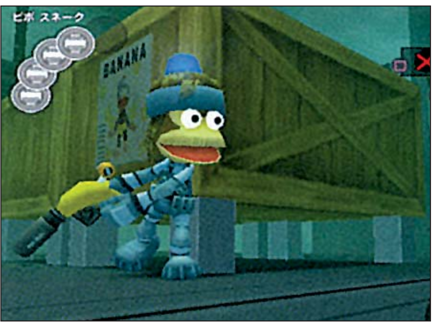
# MÁS MONO QUE SNAKE

## *Ape Escape 3* incluirá un minijuego inspirado en *Metal Gear*.

Tras el minijuego de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* en el que cazábamos monitos de *Ape Escape*, los guiños entre las dos sagas continuarán en *Ape Escape 3*. El nuevo plataformas de Sony incluirá el minijuego *Mesal Gear Solid*, en el que un grupo de simios robará el Metal Gear. El único que podrá recuperarlo será el agente Piposnake, un mono experto en sigilo que usará como arma una pistola lanza-plátanos con silenciador y que se comunicará con el coronel Roy Campbell por codec. *Ape Escape 3* está ya a la venta en Japón y aún no tiene fecha en Europa.



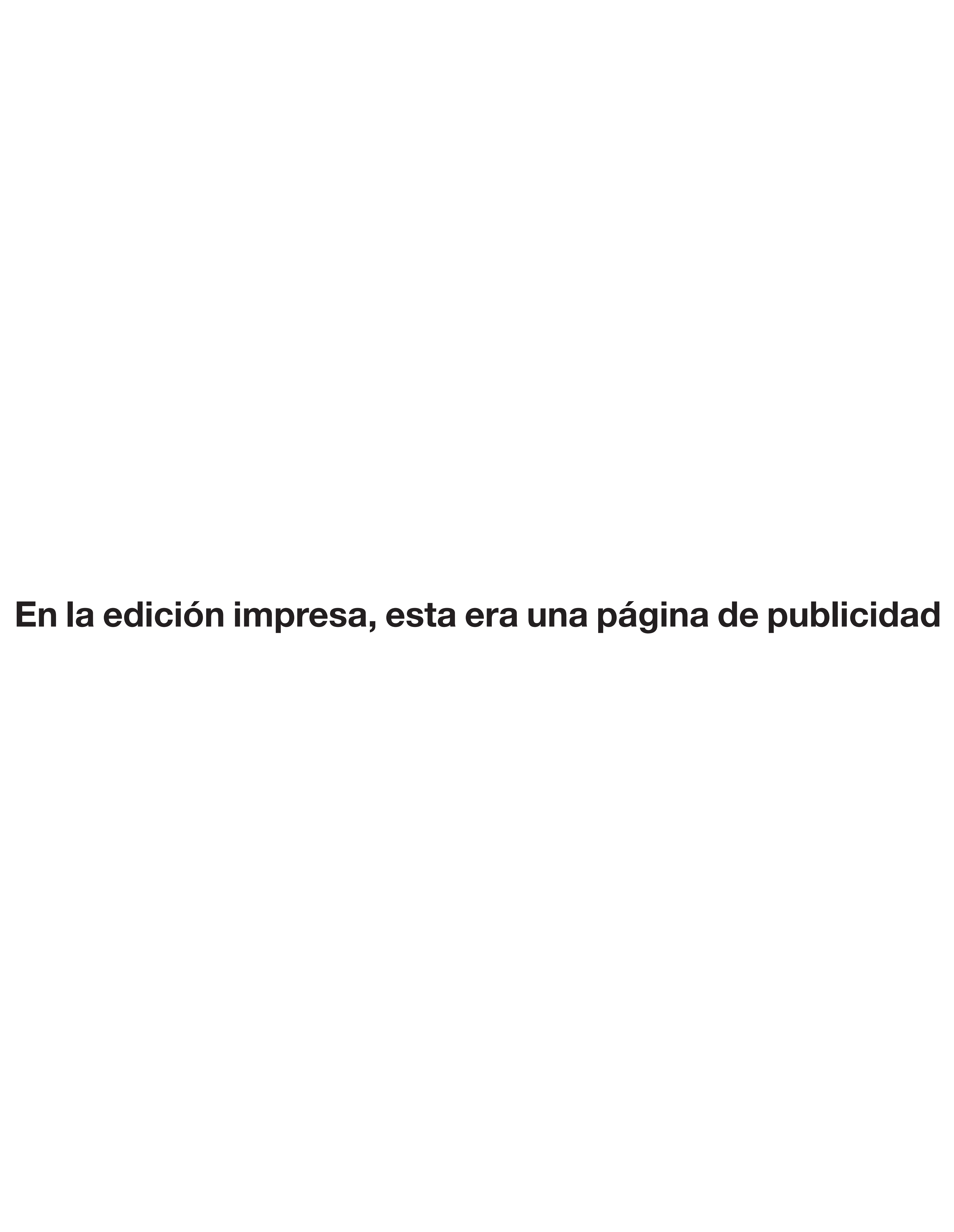
Piposnake será una parodia del mítico Snake que imitará muchas de sus habilidades para la infiltración y el sigilo.




Habrá montones de guiños a la "mitología" de *Metal Gear*. Pero, eso sí, nuestra pistola disparará plátanos...




Elementos de las dos sagas se mezclarán con mucho humor.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Breves & Fugaces

## ➔ Los más vendidos

El título más vendido en Japón en estos momentos es un juego de rol de Square-Enix llamado *Drag-on Dragoon 2: Love Red, Ambivalence Black*, seguido de *Kenka Banchou*. En Estados Unidos triunfa *Destroy All Humans!* y aquí en Europa dominan con autoridad *Medal of Honor: European Assault* y *Juiced*.



## ➔ Lo último sobre PS3

Ya está confirmado que PS3 no llevará disco duro de serie (al menos en su lanzamiento en Japón). El que lo quiera, tendrá que comprarlo aparte. Además, una web nipona ha revelado que las impresionante demos de PS3 que se vieron en el E3 no corrían al 100% de lo que será la velocidad final de la consola, sino "sólo" al 75%.

## ➔ Reveladores sondeos

La prestigiosa revista japonesa Famitsu publica unas encuestas sobre la expectación que levantan entre los japoneses las nuevas consolas. Pues bien, los últimos sondeos indican que, para el 52,8% de los jugadores y para el 88,6% de los vendedores consultados, PS3 es la consola más esperada y la que dominará la próxima generación.

## ➔ El nuevo *True Crime*

Activision ya ha confirmado la ciudad donde se desarrollará *True Crime 2*, la secuela del juego que más se ha acercado a los *GTA*, por calidad y desarrollo. Será en Nueva York y el juego estará listo para finales de año. El mes que viene os lo contaremos todo sobre él.

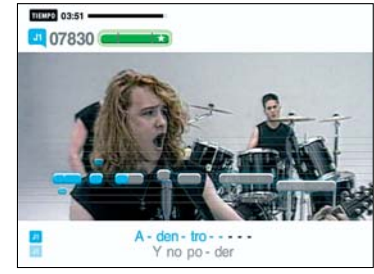
# POP CON SABOR ESPAÑOL

**Amaral, Bisbal y Melendi estarán entre los artistas de *SingStar Pop*.**

Sony lanzará en octubre *SingStar Pop*, la tercera entrega de su exitosa serie de juegos musicales. En la selección de canciones se incluirán algunos de los artistas pop españoles más populares del momento, como Amaral, Melendi o Camela, y clásicos como Héroes del Silencio, Loquillo o Gabinete Caligari. Del total de 30 temas que incluirá el juego, 28 serán en español (sólo habrá sitio para dos canciones en inglés, una de Tom Jones y otra de The Clash), y todos vendrán acompañados de su correspondiente vídeo original. Como en los anteriores *SingStar*, la consola puntuará nuestra entonación y ritmo al cantar en diversos modos de juego como Pasa el Micro o Dueto. *SingStar Pop* saldrá a la venta en dos versiones, una con micrófonos a 59 euros, y otra sin micros (por si ya tenemos un SingStar anterior) a 29 euros.




Sony nos traerá canciones de los artistas españoles más "laureados" del momento, a saber: Melendi, Amaral, David Bisbal o Camela, entre otros. ¡¡¡Incluso estarán las Supremas de Mostoles, casi nada!!!




Héroes del Silencio o Loquillo serán algunos de los clásicos incluidos. En total habrá 28 canciones en castellano y sólo dos en inglés.




# MÁS ROL DE PRESTIGIO

**Square-Enix revela el deseado *Grandia III*.**

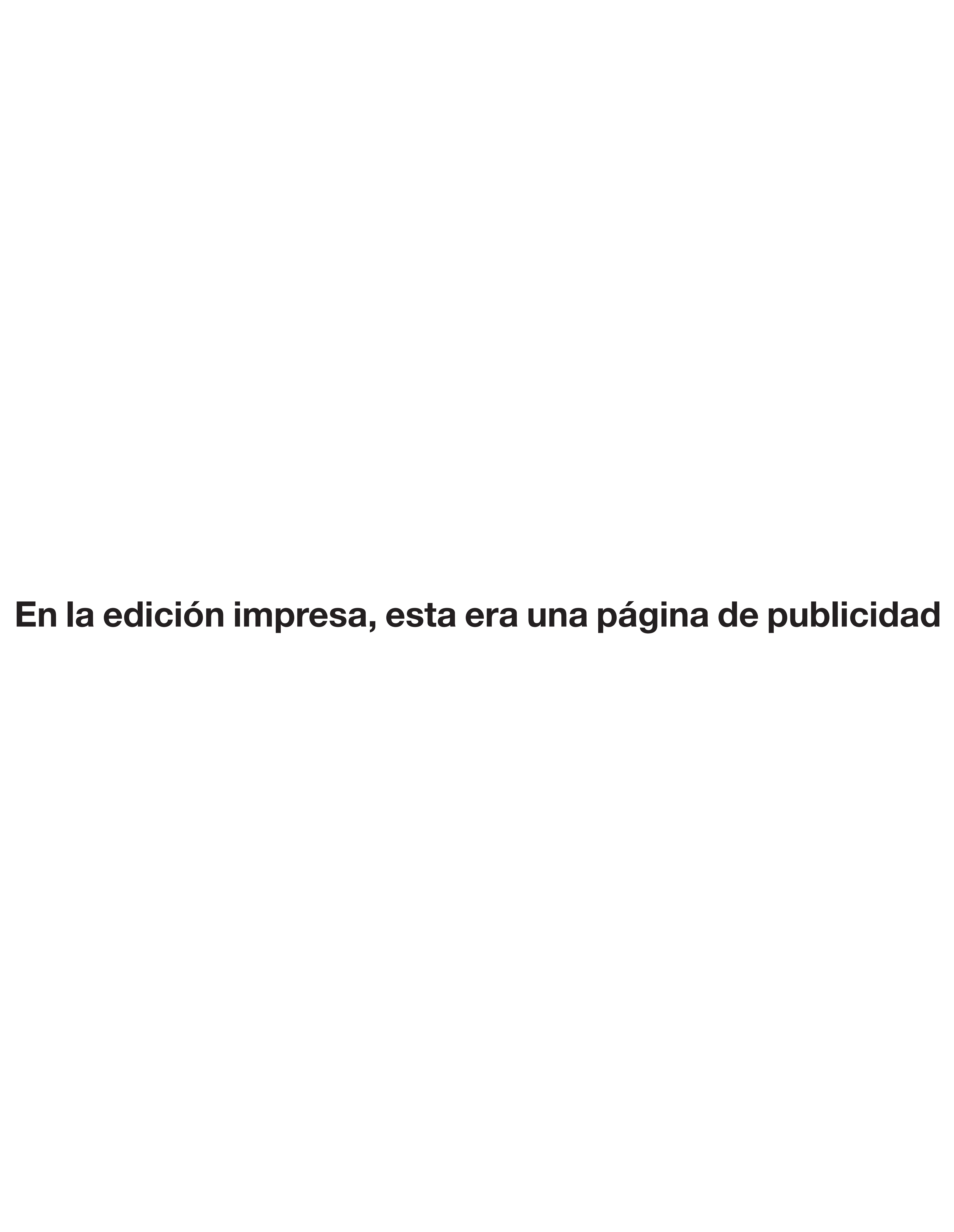
El 4 de agosto los japoneses disfrutarán de la nueva entrega de *Grandia*, una saga de RPGs de culto. Ambientado en un mundo de magia y tecnología, *Grandia III* narrará la historia de Yuki, un joven piloto, y Alfeena, una muchacha capaz de comunicarse con los dioses. *Grandia III* tendrá un sistema de combate por turnos muy dinámico y con continuas alternativas de ataque, y una atractiva estética manga. Entre las novedades destacarán los combates a los mandos del aeroplano de Yuki. De momento no se ha concretado la fecha del lanzamiento europeo del juego.

*Grandia III* nos traerá fantasía, estética manga y combates por turnos.

# VUELVE LA OSCURIDAD

***Obscure* tendrá secuela el año que viene.**

*Obscure* fue uno de los Survival Horror más curiosos que vimos el año pasado, en el que un grupo de estudiantes se quedaba encerrado en un colegio lleno de monstruos. Pues bien, Virgin ha confirmado que para marzo de 2006 estará lista la secuela, y de la que se desconocen más detalles, excepto que promete dar más "miedo" que la primera entrega y que estará en castellano.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# PSPManía

**La fecha de lanzamiento de PSP en Europa se va acercando, y poco a poco parece que la cosa se anima con nuevos anuncios, betas que vamos recibiendo... Y eso por no hablar de rumores, como que EA podría estar trabajando en una versión "Tactics" de "El Señor de los Anillos". Veremos...**

## ¡La liga en "tus manos"!

**EA Sports ya tiene bastante avanzada la versión portátil de su *FIFA 06* para PSP, que llegará en el mes de Octubre tras confirmarse que *FIFA 05* (el juego que salió en USA hace tres meses) no saldrá a Europa.**




*FIFA 06* ofrecerá selecciones y clubes, sumando más de 10. 000




*FIFA 06* para PSP conservará todas las opciones del juego de PS2, como las ligas, las tácticas... todo.

*World Tour Soccer*, el arcade de fútbol de Sony, será el encargado de abrir fuego con el deporte rey en PSP, aunque pocos días después, a principios de octubre, nos llegará *FIFA 06,* el primer simulador "serio". Esta nueva edición será una evolución de lo que se vio en *FIFA 2005* para PSP (que nunca llegará a Europa), y que básicamente se centró en "meter" todas las opciones, modos de juego y posibilidades de la versión de PS2 en un disco de PSP. Partiendo de esta atractiva base, *FIFA 06* mejorará lo visto en su antecesor y ofrecerá todas las novedades jugables que veremos de esta edición, al tiempo que introducirá novedades exclusivas de PSP, como la posibilidad de actualizar plantillas, minijuegos o los llamados Retos (partidos de la pasada temporada en los que tendremos que superar situaciones adversas). Tampoco faltarán los piques Wi-Fi para dos jugadores, 21 Ligas y 10.000 jugadores reales, sin olvidarnos del aspecto "multimedia", ya que también incluirá vídeos con los momentos más importantes de la historia del fútbol. Promete, ¿eh?




*FIFA 06* incorporará algunos "minijuegos" y extras curiosos, como estos toques de balón.




Los "toques" nos obligarán a poner la consola en vertical, y con ellos desbloquearemos extras.

# ¿Cuánto costará un juego?

## Sony no superará la barrera psicológica de los 50 euros.

Tras la reciente confirmación del precio de la consola en Europa, ahora le ha llegado el turno a los juegos. Sony ha confirmado que sus novedades para PSP costarán 49,99 Euros, precio que seguro seguirán el resto de compañías... aunque otras podrían poner ese listón en los 59,99 Euros. Sin duda, unos precios ligeramente superiores a lo que nosotros esperábamos, viendo cómo han evolucionado las cosas en el mercado japonés y americano.




# ¡Jugarás más tiempo seguido!

## Japón y Estados Unidos reciben nuevos modelos de batería para PSP.

Desde hace unos días, existen alternativas para remediar el aspecto más criticado de PSP: la duración de la batería. Ya es posible encontrar numerosas soluciones en Japón y Estados Unidos, como "mochilas" que complementan la batería oficial, aunque sólo una, X2 de la compañía Codejunkies, duplica la duración de la batería oficial. En EE.UU. se pondrá a la venta por 50 ajustados dólares, es decir, el mismo precio que cuesta una batería "normal" de PSP de Sony. Suponemos que esto es sólo en principio, y que en breve veremos la respuesta de Sony al respecto...




Las "mochilas" o baterías externas son un poco incómodas a la hora de jugar. Mejor internas...

# ¡LA SORPRESA!

# FFVII ADVENT CHILDREN

**Género** Película UMD
**Compañía** Square-Enix
**Jugadores** --

**Square-Enix lanzará en Japón el 14 de septiembre su esperada película basada en *Final Fantasy VII*. La edición en UMD contará con una edición limitada, con extras como secuencias de vídeo del propio juego...**




# ¡¡¡LOS MÁS NUEVOS!!!

## → Midnight Club 3 DUB Edition

**Rockstar/ Velocidad / Septiembre (Ya a la venta en USA)**








Ya hemos probado la versión americana de este espectacular arcade de carreras urbanas y tuning. Lo más increíble es que todas las posibilidades del juego de PS2, como las opciones de tuning o la libertad de movimientos por tres ciudades, permanecerán intactas...

## → Dynasty Warriors

**Lucha / Koei / 1 de sept. (Ya a la venta en USA y Japón)**




Uno de los mejores juegos de PS2 para descargar adrenalina también llegará a PSP conservando sus señas de identidad: multitudinarias peleas ambientadas en China, posibilidad de montar a caballo o elefante, un gran elenco de personajes jugables... Muy divertido.

## → Breath of Fire III

**Capcom / Juego de rol / Fecha sin confirmar**



En agosto los nipones disfrutarán de la adaptación un gran juego de rol de PSone. En él viviremos una apasionante aventura, en la que los dragones y los combates por turnos jugarán un papel estelar....

## Play2 manía Guías & trucos

# DISFRUTA ESTE VERANO DE LAS MEJORES GUÍAS




## Soluciones completas:

### • Star Wars Episodio III

Todos los movimientos y poderes de los Jedi, estrategias contra los jefes finales, trucos y secretos...

### • God of War

La mejor aventura de acción del momento, paso a paso, además de todos los movimientos, extras y modos ocultos.

### • Area 51

Todos los secretos de un shoot'em up sorprendente: cómo derrotar a los enemigos, los objetivos y las mejores rutas...

### • Formula One 2004

Además, la guía completa de *Formula One 2004* y otros éxitos de la línea Platinum, como *Jak 3*, *Killzone*... ¡No te lo pierdas!

**Ya a la venta.**




# ¡LLÉVATE EL PÓSTER DE MODA Y GANA 5 NINTENDO DS!




**• Poster-Concurso Pokémon.** Sortean cinco Nintendo DS entre los que resuelvan el enigma que hay en el póster de *Pokémon Rojo* y *Verde* que regalan.

**• Reportaje DS a tope.** Todos los juegos para la portátil táctil analizados y puntuados, más los mejores bombazos que van a llegar: *Nintendogs*, *Metroid Prime Hunters*, *Sonic Rush*...°¶

**• 8 bombazos de Mario.** Echan un ojo a los nuevos títulos protagonizados por Mario: fútbol, party, béisbol...

**• Movimientos huevo.** Un especial con todos los movimientos que se aprenden en la guardería. Y regalan un montón de consolas y juegos.

**Ya a la venta.**




## ¡¡EL NUEVO ÉXITO DE PYRO!!

**• *Commandos Strike Force*.** Computer Hoy Juegos centra su atención en el genial *Commandos Strike Force* de Pyro Studios y en un completo reportaje te dan las claves de su éxito.

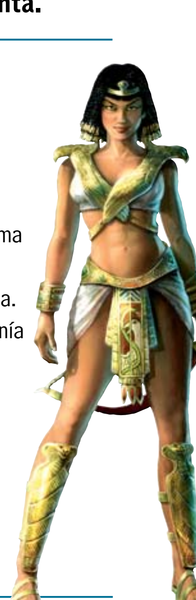
**• *GTA San Andreas*.** Realizan un completo análisis de la versión final, para que sepas si funcionará en tu ordenador. No en vano es la única revista que realiza 48 pruebas de rendimiento en 24 PC. Con el mismo método analizan otras novedades como *Juiced, Guild Wars, Singles 2*...

**• Juego de regalo.** Y, de regalo, *El Señor del Olimpo, Zeus*, un perfecto simulador de ciudades mitológicas con altas dosis de estrategia. ¿Te lo vas a perder?

**Ya a la venta.**

## Micromanía

## ¡REFRESCA TU PC!



**• *Rise and Fall*.** Micromanía te descubre la última creación de Rick Goodman, el genio de Empires y *Empire Earth* que viene a revolucionar la estrategia.

**• *Port Royale 2*.** ¿Te agobia el calor? Micromanía te ofrece este mes una refrescante review que te lleva a un Caribe repleto de riquezas por explotar.

**• Juego de regalo.** Este mes, *SWAT 2* y los 12 números de Micromanía de 1990 en PDF. También, como siempre, las mejores demos jugables, actualizaciones, vídeos y extras.

**A la venta el 27 de julio.**

## HOBBY CONSOLAS

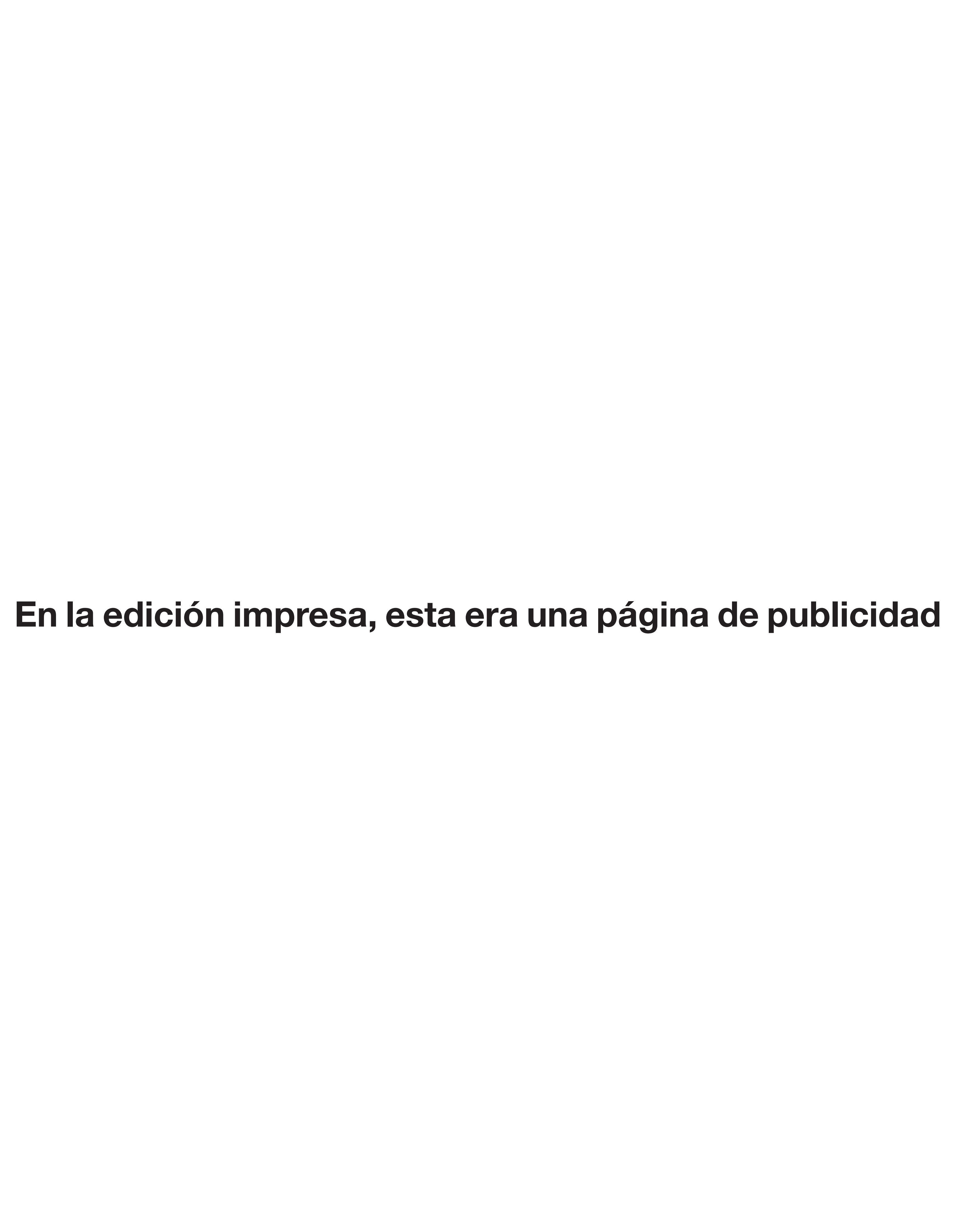
## ¡EL PARTIDO DEL SIGLO!

**• *Pro Evolution 5* vs *FIFA 2006*:** El duelo entre los dos grandes simuladores de fútbol de las consolas se reedita en Hobby Consolas, donde encontraréis toda la información sobre las nuevas ediciones de ambos juegos.

**• *King Kong*:** Un genial reportaje os desvela todo lo que queréis saber sobre el juego basado en la próxima peli de Peter Jackson.

**• Los juegos de PSP:** Los preestrenos de todos los juegos que acompañarán el lanzamiento de la nueva portátil, además de un avance de cómo será *GTA Liberty City*. ¡No os lo perdáis!

**A la venta el 22 de julio.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



## VUELVE EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL

# FIFA 06

**Ya podéis descansar bien este verano, porque la nueva temporada de fútbol va a ser más emocionante que nunca. Para abrir boca, te presentamos antes que nadie todos los detalles del nuevo simulador de EA Sports, que tiene una pinta alucinante. ¡Que comience el partido!**

Compañía **EA Sports** Género **Deportivo** Fecha prevista **30 de Septiembre**

Al terminar el verano empieza la nueva temporada de fútbol, y con ella llegan los nuevos simuladores para PS2. Este año el primero en llegar será *FIFA 06* y sus creadores, los chicos de EA Sports nos lo han enseñado en rigurosa primicia. Y, tras habernos echado ya unos cuantos partidos, estamos seguros de que el nuevo *FIFA* os va a sorprender. Y mucho.

La primera sorpresa la encontraremos en la carátula del juego, con un cambio de imagen realmente acertado: nuevo logo y una imagen ciertamente espectacular de dos de las figuras del fútbol europeo actual: Ronaldinho y Rooney (delantero del Manchester United). Pero tras esta nuevo "look", más dinámico, se esconderá un simulador capaz de satisfacer a los aficionados al fútbol más exigentes.

## PARTIDOS MÁS VIBRANTES

Para empezar, el sistema de juego ha mejorado sustancialmente. Basta disputar un sólo partido para darse cuenta de que el ritmo de juego es más vivo, la pelota se mueve mejor y los jugadores responden con mayor rapidez y precisión a nuestras órdenes.



*FIFA 06* será el simulador de fútbol más completo. Ningún otro juego ofrecerá tantos equipos, ligas, opciones, modos de juego, etc. Además, el sistema de juego será mucho mejor que los anteriores.



Los disparos, pases y demás acciones se han revisado y mejorado, lo que nos dejará unos partidos más dinámicos, trepidantes y, sobre todo, realistas. Los jugadores responden mejor a nuestras órdenes.



Además, habrá nuevos movimientos, como que nuestro jugador deje pasar el balón para a continuación correr hacia él.




La estrategia ocupará un lugar clave en *FIFA 06*. Podremos asignar tácticas de ataque y defensa en la cruceta (o en el stick, si lo preferís).



Los estadios estarán mejor recreados que nunca, y contarán con nuevos efectos y un grado de detalle realmente excelente.

El sistema de pases, los diferentes remates, los nuevos regates... todo ha sido revisado y mejorado para estar a la altura de lo que exigen los fans de este deporte. A todo ello hay que añadir nuevos movimientos (como que nuestro jugador deje pasar el balón para inmediatamente seguir su trayectoria) y la eliminación de algunas opciones de anteriores entregas (como el control "Sin balón", aunque sí tendremos un botón para desmarques).

Pero claro, no es lo mismo hacer fútbol con estrellas como Ronaldo o Beckham que intentarlo con un equipo griego... Cada jugador tendrá 38 atributos y unos serán mejores que otros en el pase, el tiro, la condición física... algo que notaremos en el campo, al igual que la moral de nuestros jugadores. Además, la estrategia tendrá un »

**El nuevo FIFA promete satisfacer en todos los sentidos a los fanáticos del fútbol más exigentes.**

Cada jugador tendrá 38 atributos, que determinarán su respuesta en el campo. Y es que no todos son capaces de desbordar como Ronaldo, colgar balones como Beckham o correr como Roberto Carlos.

ASÍ SERÁ EL NUEVO SIMULADOR DE FÚTBOL DE EA SPORTS

## → Las claves del nuevo FIFA

Los chicos de EA Sports están trabajando duro para lograr el simulador de fútbol definitivo, el que será con seguridad el mejor *FIFA* de la historia. Técnicamente espectacular, aún más completo y oficial y con un sistema de juego muy mejorado que nos brindará unos partidos más trepidantes y reales que nunca, *FIFA 06* os va a sorprender desde el principio.



**APARTADO TÉCNICO ESPECTACULAR**
Lo notaréis nada más empezar. Estadios mejor construidos, jugadores idénticos a los reales, animaciones hiperrealistas y nuevos efectos harán que los partidos nos entren por los ojos.



**SISTEMA DE JUEGO MÁS INTUITIVO**
Pases, tiros, regates... todo ha sido mejorado gracias a un sistema de control más intuitivo, que podremos configurar a nuestro gusto. También habrá nuevos movimientos.




**MÁS MODOS DE JUEGO QUE NUNCA**
Se han añadido al modo Carrera unas opciones de manager más completas. También podremos crear una base de datos con los partidos que echemos con los colegas.



**OFICIAL Y ACTUALIZADO A TOPE**
Tendrá un total de 21 ligas, todas con sus equipos reales (jugadores, equipaciones y patrocinadores). Estará actualizado con los últimos datos de la temporada que empieza.


Los chicos de EA Sports están trabajando duro para que los jugadores sean idénticos a los de verdad y se muevan como ellos. Y, a tenor de lo que hemos podido ver, lo cierto es que lo están consiguiendo.


El apartado sonoro contribuirá forjar la ambientación. Los profesionales comentarios de Manolo Lama y Paco González y los cánticos reales de las distintas aficiones nos harán sentir como en el campo.


Tendrá las 21 ligas (incluida la española, por supuesto), con todos sus equipos reales y actualizados hasta el último detalle.



En el modo Carrera, las sucesivas ediciones del "Carrusel Deportivo" de la Cadena SER nos mostrarán nuestra trayectoria.


Además de ganar en el campo, el modo Carrera nos obligará a ser más hábiles en los despachos. Tendrá más opciones de manager.

» papel fundamental en *FIFA 06*, pudiendo asignar tácticas de ataque y defensa en la cruceta (o bien en el stick si preferís jugar con la cruceta). Vamos, que podremos configurarlo casi todo a nuestro antojo. Lo único que no nos terminó de convencer de los partidos que hemos podido jugar ha sido la respuesta de los porteros, que tienden a rechazar el balón en todo momento en lugar de atraparlo. Eso sí, sus creadores nos han asegurado que ese defecto estará completamente solucionado en la versión final del juego.

**FIFA 06 combinará un fútbol realista y trepidante con un apartado técnico sobresaliente y novedosas opciones.**

## MÁS MODOS DE JUEGO

La otra gran novedad de *FIFA 06* está en los modos de juego. El modo Carrera vuelve a proponernos manejar a un equipo durante 15 años, pero esta vez será a lo grande. Ahora no "sólo" tendremos que llevar a nuestro equipo hasta la gloria ganando en el campo, sino que también tendremos que ser hábiles en los despachos. Y no sólo fichando, ya que también tendremos que buscar patrocinadores (reales), fijar las condiciones de los contratos, etc. Será tan completo en opciones como *Total Club Manager*, el conocido simulador de "presidente-entrenador" de EA Sports.

Además de otros torneos, tendremos la opción de crear una especie de base de datos con los resultados de los partidos que echemos con nuestros colegas. Y, un año más, podremos jugar partidos Online contra un amigo, aparte de comparar nuestros logros con jugadores

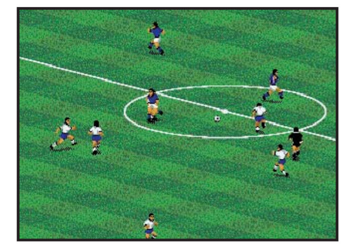
### DETALLES QUE PONDRÁN LA GUINDA A UN GRAN JUEGO

## →Extras para todos los gustos

Además de fútbol espectacular y realista, *FIFA 06* esconde un montón de detalles que encantarán a los fanáticos del fútbol. Podremos desbloquear a mitos como Pelé, Zico o Amancio, además de terceras equipaciones, distintos tipos de pelotas, etc. Y tampoco faltará el editor.



**EDITOR Y LEYENDAS DEL FÚTBOL**
El editor será más potente que nunca. Además, podremos desbloquear mitos del fútbol.


**FIFA INTERNATIONAL SOCCER (MEGADRIVE)**
Otro buen detalle es la inclusión del primer *FIFA*, del año 1994. Que recuerdos, ¿verdad?


Un año más, podremos jugar partidos amistosos Online con un amigo. Además, podremos comparar nuestras estadísticas con jugadores de todo el mundo. ¿Serás capaz de estar entre los mejores?

Y MIENTRAS EL NUEVO *FIFA* MUESTRA SUS "ARMAS"... ¿QUÉ ES LO QUE OFRECERÁ SU MÁXIMO RIVAL?

# FIFA 06 vs PRO EVOLUTION SOCCER 5

**El 4 de agosto saldrá en Japón *Winning Eleven 9*, que aquí saldrá con el nombre de *Pro Evolution Soccer 5* (y llegará, como siempre, en octubre). Aunque los datos son de la edición japonesa y seguramente habrá cambios con respecto a lo que salga en Europa, ya os podemos aventurar los primeros detalles del nuevo simulador de fútbol de Konami.**




## LICENCIAS OFICIALES

FIFA 06 saldrá con 21 ligas oficiales, mientras que PES5 mantendrá las 3 licencias del año pasado (España, Italia y Holanda) y puede que alguna más. Esperemos que lleguen actualizadas...




## MODOS DE JUEGO

Frente a la gran oferta de *FIFA 06*, *Winning Eleven 9* presentará mejoras en la Liga Master, partidos Online y un modo para clasificar a Japón para el próximo Mundial. Veremos qué llegará aquí.




## APARIENCIA FÍSICA

Por lo que hemos visto, los jugadores de *FIFA 06* tenderán más hacia el fotorrealismo, mientras que los de *PES5* seguirán con un "look" más "artesanal". La calidad estará asegurada en ambos.




## ANIMACIONES

En EA Sports están trabajando duro en este aspecto, pero *PES5* tampoco será "manco", ya que se van a incluir muchas animaciones nuevas, realizadas a partir de capturas de movimiento.




## AMBIENTACIÓN

La ambientación de *FIFA 06* será de lujo, pero en Konami también prometen nuevos detalles, como nieve durante los partidos e incluso notar la respiración de los jugadores tras un esfuerzo.




## SISTEMA DE JUEGO

Mientras que *FIFA 06* tendrá un sistema de juego más realista e intuitivo que nunca, *PES5* seguirá mejorando el suyo y le añadirán nuevos movimientos. La competencia promete ser dura...

de todo el mundo. Como gran colofón, *FIFA 06* incluirá como extra la versión de Megadrive de *FIFA International Soccer*, de 1994. Pero si por algo se caracteriza *FIFA* es por ofrecernos multitud de equipos con sus plantillas reales y actualizadas. Ya están confirmadas las 21 ligas más potentes, con sus equipos reales, lo que dejará la friolera de 10.000 futbolistas. Y, cómo no, todos estarán actualizados a tope, incluidos los últimos fichajes.

### PURO ESPECTÁCULO

En cuanto al apartado técnico, el nuevo *FIFA* lucirá mejor que nunca. Sus desarrolladores están trabajando a tope para que los jugadores sean idénticos a los reales y se muevan como ellos. A esto hay que añadir unos estadios más "vivos", con gran cantidad de detalles y efectos alucinantes. Ya sólo nos queda añadir los realistas cánticos de las aficiones y el buen hacer en los comentarios de Manolo Lama y Paco González, para tener una ambientación auténtica.

Un sinfín de detalles más (como el editor, poder desbloquear "viejas glorias" o vídeos de momentos históricos) pondrán el colofón a un simulador que promete ser redondo. De verdad, si te gusta el fútbol, este año más que nunca no te puedes perder el nuevo *FIFA*.



EL DESTINO DE EUROPA ESTÁ DE NUEVO EN TUS MANOS

# COMMANDOS STRIKE FORCE

**Nuestros paisanos de Pyro Studios nos enseñaron en primicia *Commandos Strike Force*, un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que promete ser la experiencia bélica definitiva. ¿Preparado para la batalla?**

Compañía **Pyro Studios** Género **Shoot'em Up** Fecha prevista **Invierno**

En la II Guerra Mundial, hubo una unidad paramilitar muy bien armada que empleaba tácticas poco convencionales de asalto, distracción y reconocimiento del territorio enemigo. Eran comandos, soldados muy bien entrenados en técnicas como supervivencia, combate con todo tipo de armas, sigilo, asaltos por sorpresa, operaciones motorizadas.... Operativos en el centro de Europa y en los países escandinavos, consiguieron desmoralizar a los nazis, adquiriendo mucho prestigio entre la población aliada.

**HAZAÑAS BÉLICAS.** Estos auténticos héroes fueron los protagonistas de la saga *Commandos*, una serie de tres juegos de estrategia para PC firmados por Pyro Studios, el grupo de desarrollo español más conocido en la actualidad. Pues bien, tras

EL ESTUDIO DE DESARROLLO ESPAÑOL MÁS

## → Nos infiltramos

No hay muchos estudios de desarrollo en nuestro país, y de los que hay, ninguno ha conseguido mantenerse tanto tiempo en la "cresta de la ola" y conseguir tan buenos resultados como Pyro Studios. Fundado en 1996, son los responsables de la saga *Commandos*, *Praetorians* e *Imperial Glory*, todos ellos éxitos de la estrategia en PC. Ya tienen experiencia en PS2 porque realizaron una notable conversión de *Commandos 2: Men of Courage*, uno de los mejores juegos de estrategia para nuestra consola. Y ahora se han atrevido a saltar a un género tan competitivo como los shoot'em up, "combatiendo" contra juegazos como los *Medal of Honor* o *Call of Duty*. Seguros de su buen trabajo, nos recibieron en sus oficinas para presentarnos en primicia *Commandos Strike Force*.

**SON LOS CREADORES DE COMMANDOS 2**
Pyro Studios son los autores de *Commandos 2: Men of Courage*, uno de los mejores juegos de estrategia de PS2.




*Commandos Strike Force* será un shoot'em up ambientado en la Segunda Guerra Mundial que ofrecerá una campaña de 15 misiones ambientadas en Francia, Noruega y la ciudad rusa de Stalingrado.




Habrá distintas formas de afrontar las misiones (combate directo, sigilo...), gracias a las diferentes habilidades de los 3 soldados que manejaremos, según la misión. A veces podremos alternar su control.




Con el espía podremos disfrazarnos y pasar desapercibido ante el enemigo. Ojo, no es lo mismo vestirse de soldado que de oficial.




Otra de las habilidades del espía será acabar silenciosamente con los nazis usando una cuerda de piano. Un "trabajo" rápido y limpio.




Contaremos con un radar para ver enemigos y objetivos. Habrá indicadores visuales que nos dirán si nos han visto, si andan "mosqueados"...

su notable conversión a PS2 de su éxito *Commandos 2*, nuestros paisanos han vuelto a volcar todo su talento en un proyecto para PS2. Y conocedores de que pueden tener un bombazo entre sus manos, los chicos de Pyro nos invitaron a sus estudios para presentarnos, en primicia, su nueva creación.

*Commandos Strike Force* será un shoot 'em up ambientado en la II Guerra Mundial que además recoge algunas ideas presentes en la trilogía de juegos de estrategia. La acción nos situará en el año 1942, en una Europa que vive una situación crítica, prácticamente a merced de los nazis. En este panorama, tendremos que cumplir tareas cruciales para el devenir de la guerra, que nos llevarán a Francia, Noruega y Stalingrado en una campaña muy bien hilvanada que constará de 15 enormes misiones.

**Este shoot'em up es "heredero" directo de una de las mejores series de estrategia bélica de PC de la historia.**

### TRES COMANDOS.

Los héroes que se adentrarán tras las líneas enemigas serán, en esta ocasión, tres comandos, cada uno con sus características y armas. Por un lado tenemos al boina verde, capaz de usar todo tipo de armamento (cuchillos, granadas, ametralladora, pistola...) e incluso usar dos a la vez. Después tenemos al francotirador que, además de ser un experto en el rifle, puede contener el aliento para apuntar mejor (el tiempo se ralentiza). Y por último, »

## CONOCIDO NOS ABRIÓ SUS PUERTAS
# en Pyro Studios



**PROBANDO COMMANDOS STRIKE FORCE EN PS2**
Isaac Barron, jefe de testeadores de Pyro, hizo de "maestro de ceremonias". Luego jugamos nosotros...




**VISITAMOS LAS OFICINAS DE PYRO STUDIOS**
Después, pudimos recorrer las oficinas de Pyro, donde cerca de 70 personas están trabajando en *CSF*.



**MATEO PASCUAL, AUTOR DE LA BANDA SONORA.**
El genial compositor nos recibió en su estudio y nos dejó escuchar parte de su excelente trabajo.




**JOSÉ MANUEL FRANCO, DE PYRO.**
El jefe de proyecto (izqda.), posa con nuestro compañero Daniel Acal.




Las misiones ofrecerán objetivos principales y secundarios. Eso sí, todos esos objetivos podrán cumplirse de distintas formas, ya que los escenarios serán muy abiertos y ofrecerán muchísimas posibilidades.




Podremos optar por la confrontación directa o el sigilo. Vosotros decidís la manera, pero ya os avisamos de que la inteligencia Artificial de los nazis será sobresaliente, casi tanto como su puntería...

» pero no menos importante, el espía, que puede acabar con los enemigos silenciosamente (usando una cuerda de piano o su pistola con silenciador), y que tendrá habilidades como lanzar monedas para distraer a los enemigos o ponerse el uniforme de los nazis caídos para pasar desapercibido (cuanto más rango, más posibilidades de que no nos pillen). Además, todos ellos compartirán habilidades como nadar, usar prismáticos, sabotear alarmas, llevar máscara antigás...

**Sus creadores afirman que Commandos Strike Force ofrecerá una libertad de acción nunca vista en el género.**

## PIENSA CÓMO ATACAR.

Como veis, cada personaje puede y debe afrontar las misiones a su manera, algo que se plasmará a la hora de jugar. Según la misión, tendremos disponibles a uno o dos comandos. Si tenemos a dos, podremos decidir con qué personaje jugar y alternar el control con el otro en cualquier momento, lo que dará lugar a ciertos toques estratégicos. Por ejemplo, si en una misión tenemos que defender un puente con el boina verde y el francotirador, una buena idea será posicionar al francotirador en un lugar elevado donde vea a los enemigos y al mismo tiempo pueda controlar al boina verde, a pie de puente. Pero esto es sólo una posibilidad, podréis hacerlo como queráis.

Y es que otra de las señas de identi-

### TRES ESTILOS: FRANCOTIRADOR, BOINA VERDE Y ESPÍA

## →Tres héroes y un destino

Según la misión, controlaremos a uno o varios comandos. El boina verde es experto en todo tipo de armas, el espía es un maestro del sigilo (puede disfrazarse, acabar con los nazis por la espalda...) y el francotirador... pues eso. Nuestra forma de jugar cambiará según el soldado.



**EN SILENCIO Y POR LA ESPALDA** Acabar silenciosamente con los nazis es la especialidad del espía, aunque el boina verde también podrá.

**MANTÉN LA RESPIRACIÓN** El francotirador puede contener el aliento para apuntar mejor.








El espía puede lanzar monedas para distraer a los enemigos y así poder pasar desapercibido.




La banda sonora, firmada por Mateo Pascual, será sobresaliente. Ha contado con la Orquesta Filármonica de Bratislava y se han grabado temas en alemán y ruso. Todo sea por una ambientación de cine...




El juego se desarrolla en perspectiva subjetiva, aunque podremos adoptar también una vista en tercera para determinar nuestra posición con respecto al enemigo y en los llamados "ataques mortales".

dad de *Commandos Strike Force* será la libertad de acción. Podremos elegir si afrontar una misión desde la confrontación directa o usando el sigilo. Además, dichas misiones se desarrollarán en entornos abiertos y enormes, que permitirán múltiples caminos para llegar a nuestro destino.

En cuanto al apartado técnico, sin duda va a estar a la altura. Encontraremos unos sólidos entornos, unos modelos bien trabajados y una recreación de la física admirable.

**La ambientación será un factor clave, y se apoyará en un gran apartado gráfico y en una soberbia banda sonora.**

## AMBIENTACIÓN DE CINE.

Además, los nazis tendrán una inteligencia artificial superior, y nos las harán pasar canutas... A todo esto hay que añadir un gran doblaje al castellano (están negociando con dobladores de reconocido prestigio) y una de las mejores bandas sonoras que hemos oído últimamente en un videojuego, a cargo de Mateo Pascual. Todo sea para forjar una ambientación de película.

Un prometedor modo Online para hasta 8 jugadores será la guinda para uno de los mejores shoot'em up de la II Guerra Mundial que podréis encontrar. Nosotros ya hemos podido jugar 4 misiones y os aseguramos que será la bomba. Eso sí, el juego se va a retrasar hasta el próximo invierno, así que habrá que tener algo de paciencia.

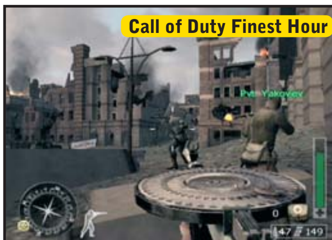
**LA NUEVA CREACIÓN DE PYRO STUDIOS TENDRÁ TODO LO BUENO DE LOS MEJORES SHOOT'EM UP BÉLICOS DE PS2**

# →Commandos Strike Force: con lo mejor de cada "guerra"

El género de los shoot'em up bélicos ha alcanzado muy buenos resultados en PS2. Títulos como *Call of Duty Finest Hour* o la serie *Medal of Honor* nos han hecho sentir como si estuviéramos en el fragor de la batalla. Pues bien, los chicos de Pyro Studios se están esforzando al máximo para que *Commandos Strike Force* sea el juego más completo de su género. Y por lo que hemos podido ver, van por el buen camino, como podéis ver, ya que los principales atributos de los grandes éxitos del género estarán recogidos en el título de Pyro. ¿Logrará superarlos finalmente?

### AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA




La ambientación es uno de los puntos fuertes de *Call of Duty Finest Hour*. En Pyro se está trabajando duro tanto en la parcela gráfica como en el apartado sonoro para que la ambientación de *CSF* sea todavía mejor.

### GRAN LIBERTAD DE ACCIÓN

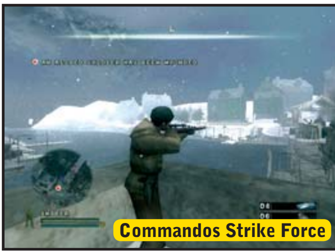


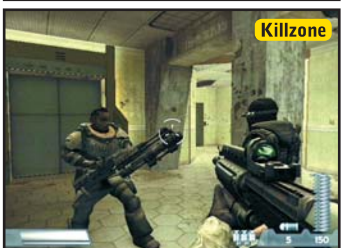




En el último *Medal of Honor* se intentó que los escenarios fueran más abiertos y se incluyeron objetivos secundarios, aparte de los principales. Esto también estará en *CSF*, y prometen una libertad de acción muy superior.

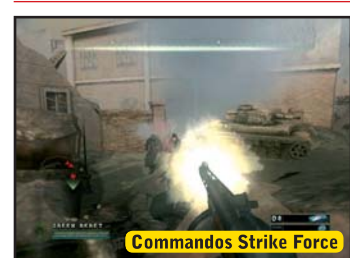
### VARIOS TIPOS DE SOLDADOS




En *Killzone* teníamos 4 personajes, cada uno con sus atributos. En *CSF* habrá 3 commandos con habilidades y armas diferenciadas. Según a quién llevemos cambiará nuestra forma de jugar. En algunas fases podremos alternarlos.

### PROMETEDORES MODOS ONLINE







Además de distintos tipos de soldados, este juego de EA Games que saldrá a finales de año apostará por las batallas Online. Por su parte, *CSF* irá también bien servido con tres modalidades: "deathmatch", por equipos y sabotaje.

## TE CONTAMOS CÓMO SERÁ EL BOMBAZO DE ESTAS NAVIDADES



# Las Crónicas de NARNIA
## El León, la bruja y el armario

**Después de que Harry Potter surgiera de la nada y se convirtiera en un fenómeno a escala mundial de la noche al día, era difícil creer que otro libro, o saga en este caso, pudiera triunfar de la misma forma... hasta la llegada de "Las Crónicas de Narnia".**

Compañía **Buena Vista Games** Género **Aventura** Fecha prevista **Noviembre**

La primera edición de "Harry Potter y la Piedra Filosofal" fue de tan solo 500 ejemplares y pasó con más pena que gloria. Pero de la noche a la mañana "algo" sucedió que lo convirtió en un boom que ha desembocado en 5 libros y cuatro películas hasta el momento, amén de varios videojuegos. Y parece ser que ese "extraño" fenómeno va a repetirse una vez más con una, hasta el momento desconocida, saga de libros que va a contar también estas navidades con una espectacular película y un videojuego: "Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario".

**CREANDO LA FANTASÍA.** "Las Crónicas de Narnia" son una saga de 7 libros escritos por C.S. Lewis en los años 50 y que cuentan las aventuras de distintos personajes en el fantástico mundo de Narnia, donde habi-

## ¡Narnia está en Manchester!

Play2Manía viajo a los estudios de Traveller's Tales, los responsables del proyecto, para probar el juego y hablar con el equipo creativo de *Las Crónicas de Narnia*, que posaron así de sonrientes para la foto. A la derecha, John Burton, director del estudio y máximo responsable de *Narnia*, posa junto a nuestro compañero David Fraile.



Los protagonistas del libro, la película y el videojuego son cuatro hermanos que encuentran una entrada mágica al mundo de Narnia a través de un armario de una vieja mansión misteriosa.



El juego, una aventura llena de acción y puzzles, nos llevará hasta Narnia, un mundo fantástico lleno de criaturas mitológicas, como minotauros, gigantes, faunos, hombres lobo... y no todos serán aliados.

tan criaturas míticas como hombres lobo, minotauros, faunos, etc. La maligna Bruja Blanca ha sumido a Narnia en un invierno que durará 100 años gracias a la magia negra, pero una predicción cuenta que cuatro humanos ayudarán a Aslan, el león fundador de Narnia, a romper el hechizo.

## ¡A SALVAR NARNIA!

Así, los cuatro hermanos Pevensie, que acceden a Narnia a través de un armario mágico, serán los responsables de intentar acabar con la maldición y con la tiránica Bruja Blanca, aunque claro, para ello tendrán que superar numerosos desafíos y peli-

**La película y el videojuego que llegarán en navidades estarán basados en el segundo libro.**

gros. El videojuego promete ser fiel a la película y al libro, aunque se tomará ciertas libertades para proporcionar más diversión y aventura al jugador. De esta forma, nos encontraremos con una aventura de acción muy en la línea de títulos como *Harry Potter* o *El Señor de los Anillos*, en la cual podremos alternar el control en cualquier momento entre los cuatro chicos protagonistas "saltando" entre ellos



El argumento del juego promete ser fiel al libro y la peli, aunque tendrá algunos niveles nuevos.



Recorreremos una enorme mansión, el campamento aliado, un inhóspito bosque encantado...



Cada personaje contará con habilidades propias y únicas que en muchas ocasiones habrá que combinar para poder resolver algunos puzzles o derrotar enemigos aparentemente invencibles.

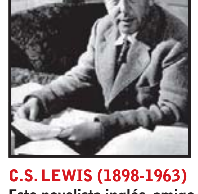
**TE DESVELAMOS LA FUENTE DE ESTE NUEVO MITO**

## →Los orígenes de Narnia

"Las Crónicas de Narnia" narran las aventuras protagonizadas por cuatro hermanos londinenses que acaban en el mundo de Narnia, un mundo de magia y fantasía lleno de seres mágicos que viven bajo una terrible maldición.

**LOS 7 LIBROS DE LA COLECCIÓN** son un clásico de la literatura fantástica inglesa y han sido traducidos a más de 29 idiomas habiéndose vendido más de 85 millones de ejemplares en todo el mundo. En España estarán disponibles en el mes de octubre (de momento sólo se han editado cinco) y podremos sumergirnos de lleno en el fascinante mundo de Narnia.



**C.S. LEWIS (1898-1963)** Este novelista inglés, amigo y colega de J. R. R. Tolkien, creador de "El Señor de los Anillos", concibió "Las Crónicas de Narnia" como una obra fantástica y alegórica sobre la eterna lucha entre el bien y el mal.




La acción será la nota predominante en un juego lleno de magia y espectacularidad.


La posibilidad de jugar cooperando con un amigo será uno de los puntos fuertes de *Narnia*.







para usar sus distintas habilidades, como lanzar flechas o colarse por huecos innacesibles, que en muchos casos habrá que combinar para superar los numerosos puzzles a los que nos enfrentaremos, así como a la enorme cantidad de enemigos que habrá que derrotar.

Y todo esto viene respaldado por un apartado técnico sobresaliente, con un motor gráfico que muestra escenarios grandes y genialmente realizados, una I.A. bastante buena y equilibradas fases de puzzles y acción. Y además, será posible que, en cualquier momento del juego, un amigo se incorpore a nuestra partida para jugar cooperativamente (sin partir la pantalla), algo que sin duda alegrará a los fans de este tipo de aventuras. Así que ya sabéis, estas navidades iros preparando, porque nos espera un viajecito al fantástico mundo de Narnia del que quizás más de uno no quiera salir... avisados quedáis.

**El juego va a mezclar acción, aventuras y puzzles y vamos a poder manejar a los cuatro personajes.**

**LA PELÍCULA BASADA EN EL SEGUNDO LIBRO SE ESTRENARÁ EN LOS CINES DE TODO EL MUNDO DE LA MANO DE DISNEY**

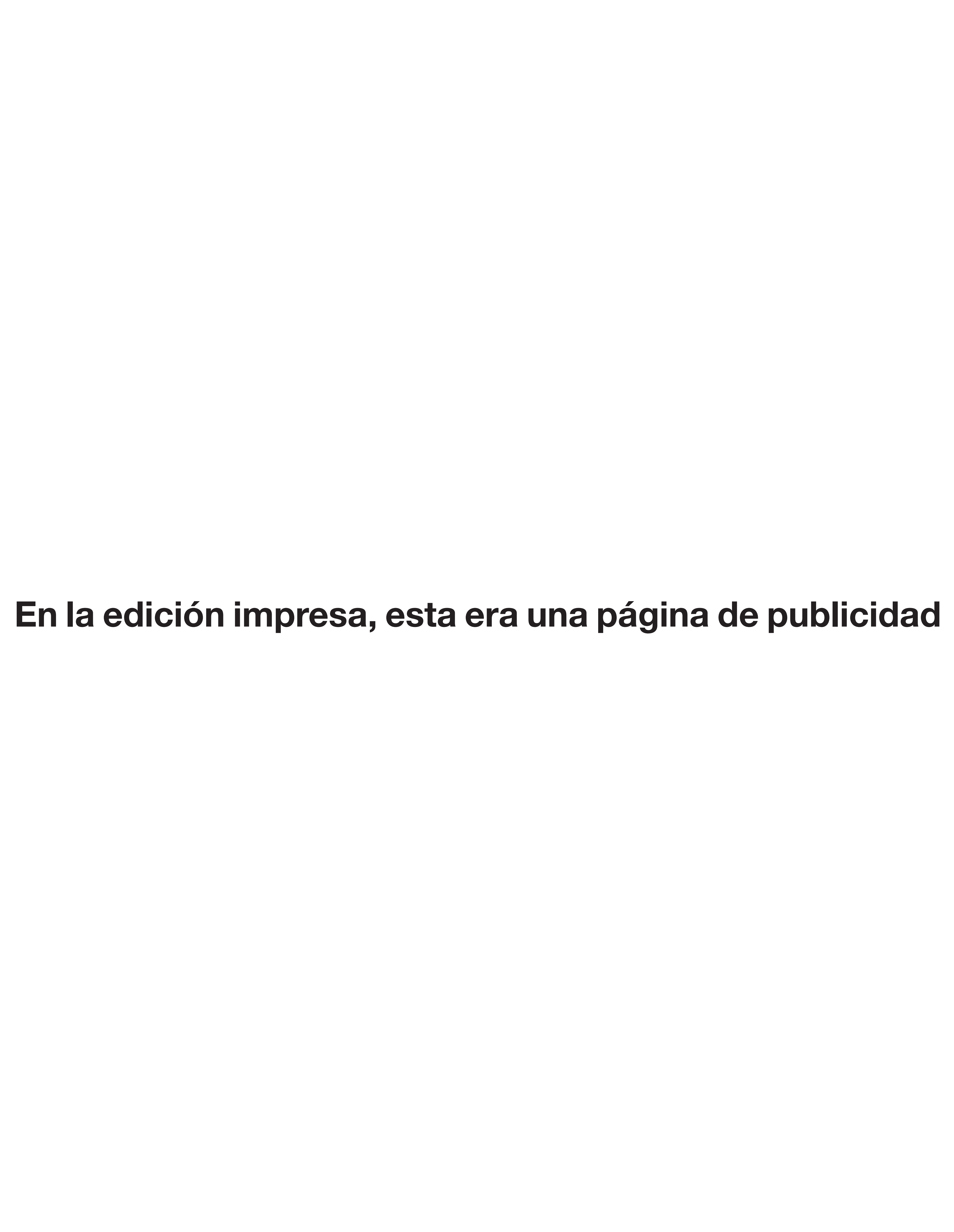
## →Prepárate a visitar el mundo de Narnia estas navidades

Disney tira la casa por la ventana. Con un presupuesto millonario (120 millones de dólares), el director de "Shrek" y "Shrek 2" a los mandos y los responsables de los efectos especiales de "El Señor de los Anillos" para dar vida al mundo de Narnia y sus fantásticas criaturas, disfrutaremos en el cine de "Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario", película basada en el segundo libro de la saga y que pretende desbancar a Harry Potter y King Kong de la taquilla navideña. ¿Lo conseguirá?


**LOS PROTAGONISTAS: PETER, SUSAN LUCY Y EDMUND.** Son cuatro hermanos que abandonan Londres en pleno bombardeo alemán durante la Segunda Guerra Mundial para refugiarse en una mansión en el campo.


**DESCUBRIENDO LA MAGIA DE NARNIA.** Jugando al escondite, Lucy descubre un armario cuyo interior conduce a Narnia, un fantástico mundo lleno de criaturas mágicas que viven en un invierno eterno.


**LA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL.** La responsable de la maldición es la Bruja Blanca. Los cuatro niños se unirán a Aslan, el león fundador de Narnia, para derrotar a la bruja y romper así el hechizo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Activision** | Género **Beat'em up** | Precio **59,95 €**

# Los 4 Fantásticos

## Cuatro superhéroes, cuatro veces más acción

**¿Qué ocurre cuando mezclas a un grupo de superhéroes, cada uno con sus poderes únicos, con cientos de super-enemigos? Pues que, como diría la Cosa: "¡Es la hora de las tortas!"**




El sistema de combate es sencillo pero con posibilidades: cada héroe tiene sus propios combos y superataques, que además mejoramos a lo largo del juego.




Aunque el uso de algunos superpoderes resulta vistoso, en el general el juego es simple técnicamente y no refleja la espectacularidad de estos cuatro héroes.




En momentos concretos realizamos acciones especiales pulsando botones en el punto exacto. Por ejemplo, la Antorcha puede abrir puertas con su intensa llama.




Los 4 Fantásticos fueron el primer grupo de superhéroes de Marvel Cómics. Creados en 1961 por el guionista Stan Lee y el dibujante Jack Kirby, su éxito propició el nacimiento de héroes como Spider-Man, Hulk o los X-Men. Y más de 40 años después, este supergrupo reclama la popularidad que merece gracias a su película y este videojuego inspirado en la misma. Un beat'em up que podemos jugar en solitario o junto a otro amigo, y en el que alternamos el control de los cuatro superhéroes.

**FRUTO DE SU EXPOSICIÓN** a los rayos cósmicos en el espacio, cada miembro de los 4 Fantásticos tiene poderes distintos: Mr. Fantástico estira su cuerpo y lo moldea a su antojo; la Mujer Invisible, además del poder de la invisibilidad, proyecta campos de fuerza; la Cosa es una mole de piedra con una fuerza descomunal; y la Antorcha Humana envuelve su cuerpo en fuego, vuela y lanza llamaradas. Controlando a estos cuatro personajes debemos superar nueve largas fases, algunas inspiradas en la trama de la película, como la lucha con el malvado Doctor Muerte en las calles de Nueva York, y otras basadas





En esta aventura inspirada en la película manejamos a todos los miembros de Los 4 Fantásticos, que usan sus increíbles poderes y ataques especiales para acabar con decenas de poderosos enemigos.



Aunque el juego es básicamente un beat'em up, el desarrollo sabe hacerse variado gracias a los continuos cambios de personaje y añadiendo zonas de saltos, puzzles, peleas con enemigos finales...




en los cómics y ambientadas en lugares tan variados como el espacio exterior o la selva amazónica. Nuestra tarea principal en todas ellas es avanzar peleando sin cesar contra decenas de enemigos: robots de todo tipo, insectos gigantes, monstruos subterráneos y hasta momias…

**EN CADA FASE TOMAMOS EL CONTROL** de un héroe determinado por la consola, o de dos si jugamos con un amigo, ya que toda la aventura puede disfrutarse en modo cooperativo. Cada personaje tiene sus propios combos y tres superataques exclusivos, y gracias a los frecuentes cambio de héroe entre niveles, las batallas son siempre entretenidas. Además, con los puntos de experiencia que ganamos al derrotar enemigos podemos aumentar el poder de nuestros ataques, un aliciente para seguir peleando.

Y aunque las peleas sean la parte más importantes del juego, también hay pequeñas dosis de puzzles, saltos y situaciones que rompen la monotonía, como los momentos



## Los 4 Fantásticos ofrece intensas dosis de acción superheroica para uno o dos jugadores simultáneos.



Encontrando los iconos ocultos desbloqueamos extras como un modo Arena en el que hay acabar con hordas de enemigos en un tiempo limitado.

## Los héroes luchan unidos

Además de poder disfrutar de la aventura a dobles con otro jugador, en las partidas en solitario habrá momentos en los que podamos alternar el control de dos héroes, controlando la CPU al que nosotros no manejemos. Mención aparte merecen las batallas con los enemigos finales, en las que están presentes los cuatro héroes y también podemos alternar su manejo.



Cuando dos héroes luchan a la vez alternamos su control pulsando un botón.



Dos héroes juntos son capaces de ejecutar demoledores superataques combinados.




En las batallas con los enemigos finales vemos a los cuatro héroes en acción.


En la aventura visitamos una selva llena de trampas, un museo en el que las momias cobran vida u otra dimensión infestada de insectos alienígenas...


El cómic ha inspirado algunas fases, y los fans de Los 4 Fantásticos reconocerán a enemigos como Diablo, el Amo de las Marionetas o el Hombre Topo.





en los que debemos proteger a los civiles inocentes. Un desarrollo variado que se completa con los enfrentamientos con enemigos finales (villanos sacados de los cómics como Diablo o el Hombre Topo), en los que no sólo hay que emplear la fuerza bruta, sino también pensar un poco para descubrir sus puntos débiles.

**CON ESTE DESARROLLO,** *Los 4 Fantásticos* habrían llegado lejos si no fuera por algunos detalles. Los más "graves" son los defectillos que afectan la jugabilidad, como una cámara que a menudo se sitúa en tomas incómodas

**El universo de Los 4 Fantásticos, con sus poderes y sus enemigos, se ha plasmado a la perfección.**

para seguir la acción (sobre todo jugando a dobles), o un control de los personajes impreciso, especialmente en los saltos. Y el otro inconveniente es el acabado técnico. Los gráficos son poco espectaculares, con personajes sólo correctos y escenarios muy simples. Y la música y los efectos sonoros son muy pobres.

Pero esto no impide que la variedad que aportan los cuatro héroes, las partidas a dobles y la aceptable duración de la aventura (unas 10 horas, más niveles ocultos y diversos extras y secretos), hagan del juego una experiencia divertida. Así que, si quieres revivir las aventuras de "Los 4 Fantásticos", merece la pena que lo pruebes.



## Domina todos los poderes

Cada "fantástico" pelea a su manera. Por ejemplo, la Cosa realiza combos demoledores, la Antorcha es el mejor a larga distancia y los campos de fuerza de la Mujer Invisible son los mejores superataques.


El cuerpo maleable de Mr. Fantástico le hace versátil y eficaz a cualquier distancia.


La Antorcha se mueve más rápido y sus llamaradas le hacen letal de lejos.


La Cosa es el más resistente y levanta y lanza grandes objetos, como coches.


Su invisibilidad no es muy útil, pero la Mujer Invisible arrasa con sus especiales.

## FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (83 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

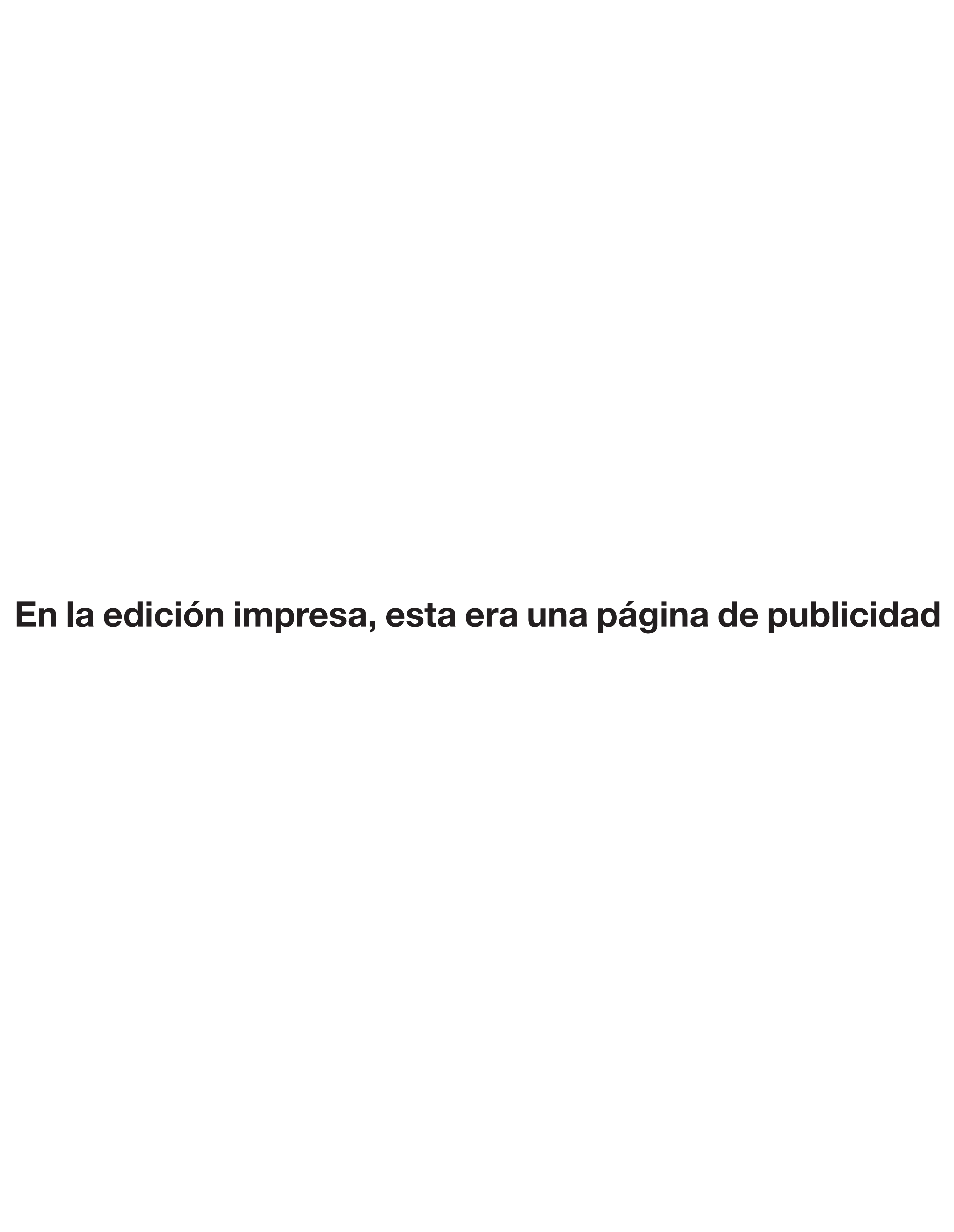

**Gráficos** 7 **Sonido** 6 **Diversión** 7
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Con cuatro superhéroes, cada uno con sus poderes, los combates resultan muy variados.

↓ Le falta la espectacularidad que merecía un juego con estos héroes como protagonistas.

**Un entretenido juego que, aunque podría ser más espectacular, refleja bien los poderes y la intensísima acción que caracterizan a los 4F.**


7


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

7+ Compañía **Atari** | Género **Lucha** | Precio **59,95 €**

# Caballeros del Zodíaco

## Los Caballeros del Zodíaco necesitan de tu fuerza

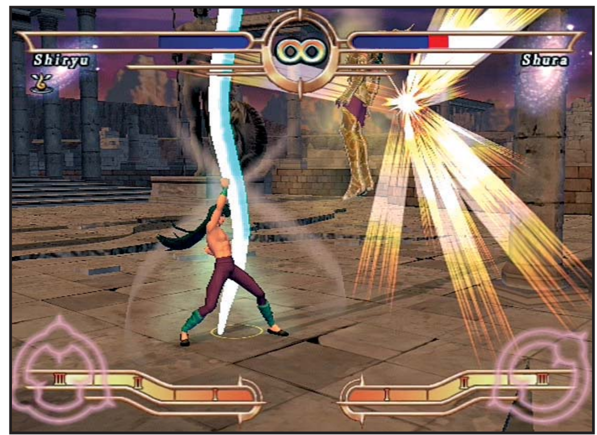
**Después de tanto *Dragon Ball*, por fin se han acordado de hacer un juego basado en otra mítica serie, que también nos ha hecho pasar horas frente a la tele y, ahora, frente a la consola.**




El juego se centra en la saga de las 12 casas, teniendo los caballeros de Bronce que enfrentarse a los caballeros de Oro y al Pontífice para salvar a Atenea.




Durante el juego, y gracias también a sus modos alternativos, podremos manejar a 24 personajes, entre ellos los Caballeros de Oro o el mismísimo Pontífice.




Con un sencillo sistema de combate, podremos emular incluso los golpes "especiales" de cada personaje cuando el indicador inferior esté al máximo.




Quizá a los más jóvenes "Los Caballeros del Zodíaco" no les diga mucho, pero a los más talluditos seguro que sí. 28 tomos de manga, 114 capítulos de serie, películas, muñecos, una nueva serie en Japón... El fenómeno entorno a estos personajes no ha parado de crecer desde 1989, rivalizando en Japón incluso con "Dragon Ball". Y de eso se ha percatado Bandai, que tras cinco videojuegos basados en la serie por fin ha hecho caso a los numerosos fans que demandaban un juego para PS2 y que llega aquí gracias a Atari.

***LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO: EL SANTUARIO*** abarca la saga de las doce casas, ya vistas en el manga y en la serie de televisión, pero recreada para la ocasión totalmente en 3D, planos de cámara incluidos. Los cinco caballeros de bronce, Seiya, Shun, Shiryu, Ikki e Hyoga intentan salvar la vida de Saori, la reencarnación de la diosa Atenea en nuestro tiempo, de una muerte segura ideada por el malvado "Pontífice", guardián del Santuario. Siguiendo el orden correspondiente a los combates vistos en la serie, manejaremos a los caballeros de bronce en su intento de superar el Santuario enfrentándose a los caballeros de oro, que custodian cada una de las 12 casas zodiacales. De esta forma, nos encontramos con un juego de lucha tipo




*Los Caballeros del Zodíaco* es un juego de lucha tipo "versus" en el que podemos manejar a algunos de los personajes más emblemáticos de la serie, todos ellos con sus ataques más característicos.




Su puesta en escena es bastante espectacular, sobre todo en cuanto a la recreación de armaduras y ataques, si bien es cierto que los escenarios y las animaciones podían mejorar bastante.







versus, que hace gala de un sistema de control bastante sencillo, aunque de espectaculares efectos en pantalla. Con sus cinco botones de acción (uno de defensa, otro de desplazamiento rápido, dos de ataques y uno de golpe "especial") podemos ejecutar de forma muy fácil los golpes y técnicas características de cada caballero, como los meteoros de Pegaso o el Polvo de diamantes del Cisne, disfrutando así del juego desde el primer minuto.

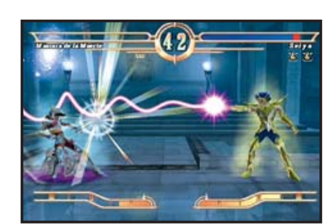
**NO ESPERÉIS NI COMPLICADOS COMBOS** ni largas listas de golpes, porque el juego busca la sencillez. Lo único que le da cierta profundidad es que, entre capítulo y capítulo, disfrutaremos también de fases "beat'em up" y al avanzar abriremos

> **El Santuario es un juego de lucha un tanto sencillo, pero que engancha enseguida por su espectacularidad.**

nuevos modos de juego y extras. Así, en el modo historia "Alternativo" manejamos a los Caballeros de Oro contra Seiya y compañía mientras que en "Puño del Pontífice", debemos impedir que los Caballeros de Bronce salven a Atenea en una mezcla de estrategia y lucha. Aún así resulta corto, el sistema de lucha es muy simple y técnicamente llega justito. Eso sí, no nos extrañaría que, al igual que la saga *Budokai*, mejore considerablemente con futuras entregas... si las hay.

## ¡Pelea contra los buenos!

Al superar el modo Historia desbloquearemos historias alternativas dentro de ese mismo modo y el modo "Pontífice". En ambos lo interesante es que tendremos que luchar contra Pegaso y sus amigos.




En las historias alternativas podremos manejar a los Caballeros de Oro.



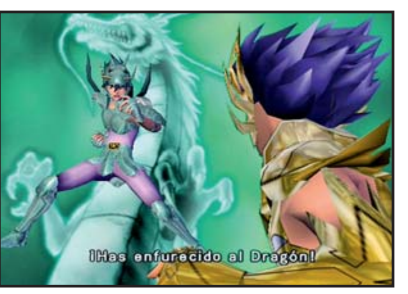

En el modo "Pontífice" habrá que impedir que los Caballeros crucen el Santuario.

## Igualito que estar "jugando" la serie de televisión

La fidelidad es la identidad básica de este *El Santuario*. Todo, desde las armaduras, pasando por los escenas de vídeo que veremos, (casi 1 hora y generadas en 3D) que hacen referencia a situaciones vividas en la serie de televisión, hasta los golpes y poderes de todos los caballeros están recreados perfectamente y de forma muy espectacular.




Los golpes especiales "lucen" igual que en la serie.




1 hora de vídeos hechos en 3D nos cuentan la historia.

### FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Castellano** | Formato: **DVD** |
| Voces: **Francés/Jap.** | Jugadores: **1-2** |

 DUAL SHOCK 2
 M.CARD (77 Kb)
 TARJETA ETHERNET
 MULTITAP
 TECLADO RATÓN

**Gráficos** 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7
**Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Poder jugar con más de 20 caballeros recreados de forma fiel con todos sus poderes.

↓ Es corto, el control muy simple y técnicamente "justito". Y la traducción... muy mejorable.

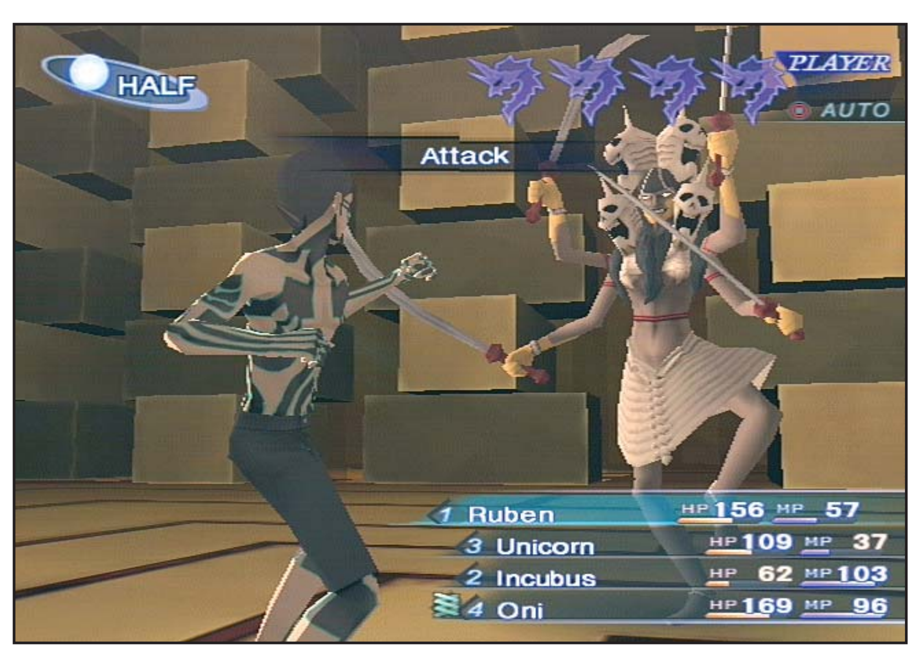
***El Santuario*** **va a encantar a todos los fans de la serie, pero los más "exigentes" del género van a echar en falta algo más de profundidad.**



Compañía **Atlus** | Género **Juego de rol** | Precio **44,95 €**

# Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

## El ejército de los cien demonios está a tus órdenes




Una de las bazas de *Lucifer's Call* es su sugestiva ambientación sobrenatural. El juego presenta una conseguida estética manga en la que destaca el diseño de los demonios, que pueden tener desde aspecto angelical a una apariencia horrible.







**Un Tokio sobrenatural es el escenario de un juego de rol en el que los más terribles demonios serán tus peores enemigos... y también tus fieles aliados en la batalla.**

En Europa sólo se publican una pequeña parte de los juegos de rol que aparecen en Japón y EE.UU., pero al menos cada cierto tiempo asoman algunos de los mejores... aunque sea en inglés. Ese es el caso de *Lucifer's Call*, un título que ha arrasado en USA con su genial ambientación sobrenatural y unos combates por turnos llenos de posibilidades.

**AUNQUE *LUCIFER´S CALL*** es la tercera entrega de una saga que nació en la mítica consola NES, el juego nos ofrece una historia nueva. Un ritual mágico ha acabado con los habitantes de Tokio y reducido la ciudad a un cementerio de ruinas dominado por demonios. Nosotros tomamos el papel de un superviviente, un joven con poderes demoníacos y la misión de recrear el mundo. Un argumento apasionante que además guarda sorpresas como la aparición de Dante, el cazademonios de *Devil May Cry*, quien primero nos tomará por enemigos para finalmente integrarse en nuestro equipo.

Para cumplir nuestra misión viajamos por el devastado Tokio, un gran mapa por el que nos movemos con un cursor y que conecta los escenarios interiores que exploramos a pie. Y tanto en el mapa como en los inte-



### Si no puedes vencerlos... únete a ellos

Durante los combates podemos hablar con los enemigos e intentar reclutarlos. Muchos ignoran nuestra petición y se lanzan a la batalla, pero algunos nos escuchan y nos piden dinero, objetos o simplemente que les respondamos una pregunta. Incluso habrá ocasiones en las que ellos mismos nos pidan entrar a formar parte de nuestro grupo.




Si cumplimos las condiciones de los demonios (nos pedirán objetos, nos harán preguntas...), los reclutaremos.




Hasta 3 criaturas combaten a nuestro lado, y podemos tener 5 más en reserva para sustituir a los "titulares".

***Lucifer's Call*** **es un juego de rol en el que exploramos un Tokio devastado y poblado por demonios, librando combates aleatorios y por turnos.**




**La sobrenatural historia es uno de los puntos fuertes del juego, y nos reserva sorpresas como la aparición de Dante, el protagonista de *Devil May Cry*.**






riores libramos combates aleatorios por turnos, en los que usamos ataques físicos, magias, objetos...

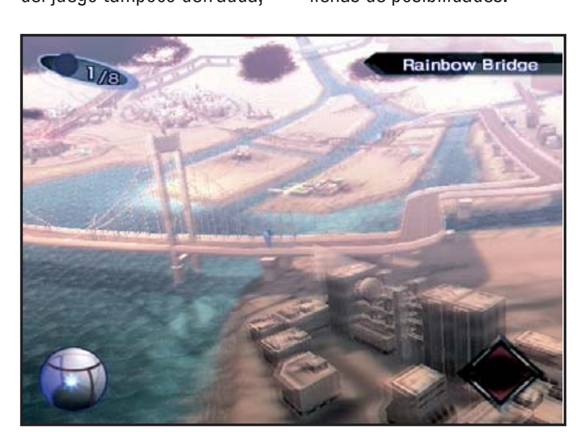
Durante la lucha podemos hablar con los demonios enemigos y tratar de que se unan a nosotros. Hasta un máximo de tres combatirán a nuestro lado al mismo tiempo, manteniendo cinco más en reserva para invocarlos si es necesario. Incluso podemos mezclar dos demonios y lograr una criatura más poderosa en las llamadas "Catedrales de Fusión". Y como hay más de 100 tipos de demonio, nuestro grupo cambia constantemente. Eso sí, el hincapié en las batallas es total y, además de pelear, la única tarea es explorar los escenarios, aunque las muchas posibilidades de los combates hacen que no decaiga el interés.

**Su estética manga y sus batallas entre demonios hacen de Lucifer's Call un juego de rol apasionante.**

**Y SI LOS COMBATES Y EL ARGUMENTO** de *Lucifer's Call* rayan a gran altura, lo mismo se puede decir de su ambientación. Los gráficos están realizados con la técnica Cel-Shading y estética manga. Y, aunque los escenarios son simples y repetitivos (casi siempre exploramos los pasillos de las construcciones que quedan en Tokio), el diseño de personajes es brillante, con demonios de aspecto clásico y otros más surrealistas y estilizados que dotan a la aventura de un aspecto muy original. Además, la duración del juego tampoco defrauda, ya que acabarlo nos llevará más de 30 horas. Y es que, aunque su desarrollo centrado en los combates por turnos y el hecho de que nos llegue en inglés hacen que *Lucifer's Call* no sea la mejor opción para iniciarse en el género, los buenos roleros disfrutarán con su distinta ambientación y sus batallas llenas de posibilidades.




**Explorar y hablar con personajes será nuestra otra tarea, además de pelear.**




**Por medio de este mapa nos moveremos por las derruidos barrios de Tokio.**

## La fábrica de demonios

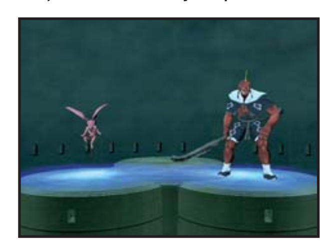
En las Catedrales de Fusión se llevan a cabo las ceremonias para fusionar dos demonios en uno nuevo y más poderoso. Así mejoramos nuestro equipo más deprisa que ganando experiencia en combate.



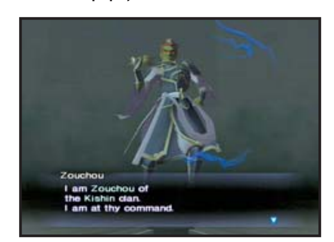

**En las Catedrales repartidas por todo Tokio los sacerdotes realizan las fusiones.**



**Antes del ritual vemos qué criatura resultará, así como su nivel y sus poderes.**



**Una vez elegidos los dos demonios de nuestro equipo, asistimos a la fusión.**




**El resultado es un criatura de mayor nivel y con nuevas habilidades y ataques.**

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Inglés** | Formato: **DVD** |
| Voces: **--** | Jugadores: **1** |






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (171 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

**Gráficos** 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Reclutar demonios y fusionarlos nos da una infinidad de posibilidades de ataque.

↓ Su desarrollo, centrado en los combates, resulta poco variado. Y está en inglés…

**Su ambientación sobrenatural y sus apasionantes combates hacen de *Lucifer's Call* un juego que los fans del rol sabrán apreciar.**



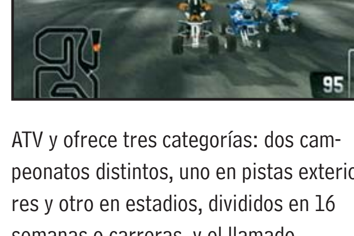
12+ Compañía **THQ** | Género **Velocidad** | Precio **49,95 €**

# MX Vs ATV Unleashed

## ¿Quién dijo que lo importante es participar?

**Abróchate bien el casco, apriétate las protecciones y prepárate para competir en los circuitos de PS2 con más baches y saltos de los que te imaginas...**





Los amantes de la velocidad extrema están de enhorabuena porque en *MX vs ATV* van a encontrar un juego hecho a su medida. Su principal baza es que, además de motos, también podemos pilotar ATV, Monster Trucks, buggies y ¡¡carros de golf!! Incluso en ocasiones se puede competir mezclando distintos categorías de vehículos...

*MX vs ATV* ofrece tres modos de juego, incluido un multijugador a pantalla partida, aunque el más importante es "Championship". En él sólo están disponibles motos y ATV y ofrece tres categorías: dos campeonatos distintos, uno en pistas exteriores y otro en estadios, divididos en 16 semanas o carreras, y el llamado "Desafío", donde desbloquearemos más vehículos y otros extras superando las 42 pruebas que nos plantean y que siempre será llegar el primero a la meta.



**UNA VEZ EN CARRERA ENCONTRAMOS** lo habitual en este tipo de juegos, es decir, curvas muy cerradas, continuos desniveles y por supuesto, muchos baches y saltos donde realizar todo tipo de piruetas más o menos realistas con tan sólo un par de botones. El remate lo ponen su asequible control, la física de los vehículos, que aunque no es del todo real, tampoco requiere ser un virtuoso del pad para manejar los vehículos, y su magnífica banda sonora, que incluye temas de cañeros grupos como "Authority Zero". No lo dudes, si te gusta el género lo pasarás en grande.




*MX vs ATV* ofrece una gran variedad y cantidad de circuitos y modos de juegos con los que disfrutar durante días, ya sea a lomos de veloces motos de cross o los potentes ATV de cuatro ruedas.




Desbloquear figuras del deporte o personalizar nuestro vehículo son algunas de las posibilidades que nos ofrece *MX vs ATV*, aunque para ello tendremos que ganar carreras, concursos de acrobacias....

## Jugando solo...

El modo para un único jugador esconde cientos de curiosidades que van más allá de correr en los circuitos. Así, es posible encontrar pruebas como escalar la montaña o pilotar cualquier tipo de vehículo, ya sea una moto, un buggy o... ¿alguien dijo helicóptero?



Uno de los más divertidos es "escalar la montaña" donde hay que llegar a la cima sin caer por la pendiente.



Incluso podemos pilotar aviones, participar en concursos de piruetas... y otras muchas cosas que dan vida al juego.

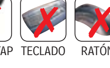
### FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Inglés** | Formato: **DVD** |
| Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2** |









DUAL SHOCK 2 · M.CARD (294 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

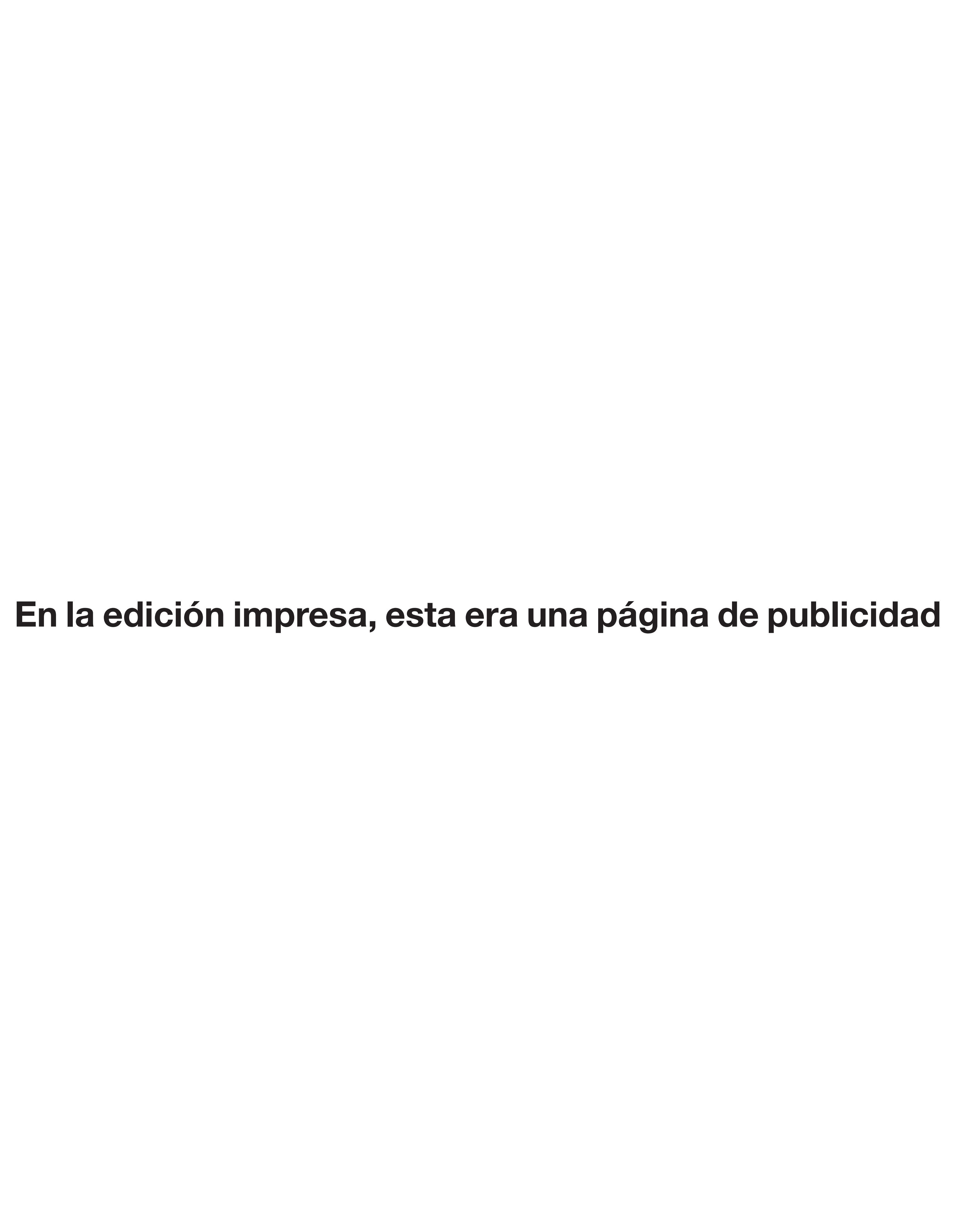
**Gráficos** 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La duración, sus múltiples posibilidades y retos, la gran variedad de vehículos...

↓ Sus tiempos de carga son bastante tediosos, y los gráficos no pasan de correctos.

**Un arcade cargado de opciones y con muchas posibilidades, muy por encima de otros títulos de velocidad extrema. No te defraudará.**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Planeta DeAgostini** | Género **Simulador de Velocidad** | Precio **39,95 €**

# S.C.A.R.

## Un auténtico reto para los pilotos más experimentados

**La mítica escudería Alfa Romeo es la protagonista absoluta de este realista simulador de velocidad, que pondrá al límite tus habilidades al volante. ¿Estás preparado para el reto?**




Se ha querido aportar un enorme grado de realismo en la conducción, especialmente en lo que refiere al comportamiento y la física de todos los vehículos.




Durante la carrera hay que prestar atención al nivel de concentración del piloto (que puede nublar su visión al llegar a cero) y a los desperfectos del coche.




Además de los campeonatos, existen pruebas contrarreloj y diversos desafíos que, junto a las opciones multijugador y Online, añaden variedad a la oferta jugable.

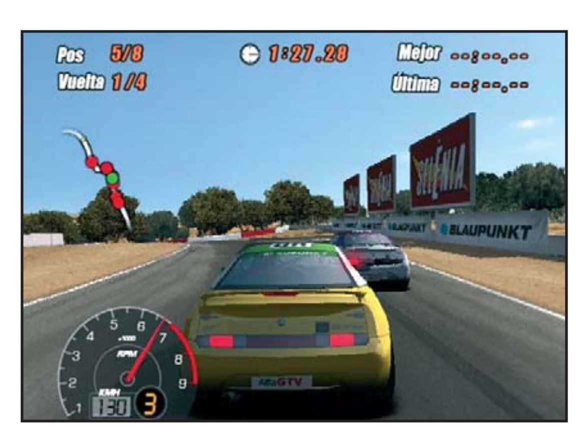



Algunas conocidas marcas automovilísticas, como Porsche o Ferrari, han protagonizado juegos en diversas consolas y ahora es la italiana Alfa Romeo la que cuenta con su propio simulador de velocidad. En él podemos pilotar hasta 25 coches de la escudería en diversos circuitos tanto reales (Hockenheim o Laguna Seca), como inspirados en distintas ciudades (Florencia o Milán). Como es habitual en el género, el juego ofrece varios modos: Carrera rápida, Online, Multijugador..., siendo el modo de juego más importante el llamado Dinastía, en el que tenemos que ganar carreras para abrir nuevas competiciones y circuitos.

**FRENTE A OTROS SIMULADORES, COMO *GT4*,** el modo Dinastía resulta muy lineal (en la mayoría de las ocasiones sólo hay dos o tres eventos disponibles) y no podemos realizar cambios mecánicos en los vehículos, aunque eso sí, las carreras son tremendamente emocionantes. Ello se debe en gran medida a la buena I.A. de los rivales, que se comportan de manera muy realista y hacen todo lo posible por ganar sin dañar sus coches. Además, en



La escudería Alfa Romeo presta su imagen a este simulador de velocidad, donde podemos conducir los mejores coches de esta prestigiosa a marca.



A la realista conducción se han añadido elementos nuevos en el género, como aumentar las habilidades del piloto con puntos de experiencia.





las carreras entran en juego otros elementos que hacen que no podamos perder la concentración ni un segundo: evitar las colisiones para no destrozar nuestro coche o controlar los nervios de nuestro piloto, ya que puede quedar cegado algunos instantes si los rivales presionan mucho... Pero lo más importante es conseguir puntos de experiencia realizando adelantamientos, poniéndonos a rebufo de los rivales o logrando buenos tiempos para poder subir de nivel y así mejorar las habilidades de nuestro piloto (rapidez al volante, aceleración...). Una interesante inclusión de elementos propios del rol, que tendremos que dominar para superar los campeonatos más duros.

**ESTAS ATRACTIVAS NOVEDADES** no impiden que *S.C.A.R.* tenga un fallo capaz de echar para atrás a los que busquen un juego de velocidad al uso: la física de los vehículos está demasiado exagerada. Es tal el grado de realismo se ha querido imprimir en la conducción que el comportamiento de los vehículos llega a volverse irreal, siendo bastante complicado controlar los coches a altas velocidades. Ello implica una conducción algo exigente, un detalle que puede ser un lastre para los jugadores menos experimentados.

Por su parte, el apartado gráfico, pese a contar con algo de "popping" y una sensación de velocidad sólo cumplidora con la cámara externa, se muestra sólido en todas sus facetas. En suma, un simulador que, si bien no es un título para todos los gustos (conducción exigente, no ofrece opciones mecánicas, una sola escudería...), seguro que atrae a los amantes de la conducción más realista.

**Los coches más espectaculares de Alfa Romeo están a nuestro alcance en este realista simulador.**

## En busca del piloto perfecto

Durante las carreras iremos ganando puntos de experiencia si realizamos adelantamientos, nos ponemos a rebufo, etc. Con los puntos obtenidos podemos mejorar diversas habilidades de nuestro piloto.



Al realizar una buena conducción conseguimos puntos de experiencia...



... que luego podemos utilizar para aumentar las habilidades de nuestro piloto.



Al superar retos especiales, conseguimos objetos que ayudan en la conducción.



Así, al mejorar la habilidad de "Presión", el rival dudará si le seguimos de cerca.

## Bujías del tiempo

Uno de los elementos más interesantes de *S.C.A.R.* es el "Efecto Tigre", con el que podemos retroceder en el tiempo unos segundos para evitar choques innecesarios. Conviene guardarlo para las últimas vueltas, donde un error significa la derrota.



Como en *Príncipe de Persia*, con la habilidad "Efecto del Tigre" volveremos atrás en el tiempo para evitar choques.



Podemos conseguir más de un "efecto del Tigre" por carrera si logramos realizar una conducción "limpia".

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Castellano** | Formato: **DVD** |
| Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2** |







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (583 Kb) · TARJETA ETHERNET · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

**Gráficos** 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

↑ El ajustado precio, sus emocionantes carreras y originales conceptos que introduce.

↓ La conducción es algo exigente y el desarrollo de juego es, en general, bastante lineal.

**Aún con ligeros fallos y una conducción algo exigente, *S.C.A.R.* es una buena y económica opción dentro del género de la velocidad.**



16 Compañía **Nobilis** | Género **Survival Horror** | Precio **49,95 €**

# Kuon

## En el Japón medieval también se pasa miedo

**Los habitantes de una siniestra mansión han desaparecido. ¿Te atreves a recorrer sus oscuros pasillos para descubrir qué ha pasado? Ten cuidado, puede que no logres salir jamás...**



El apartado gráfico funciona con corrección. El diseño de los escenarios (una antigua mansión japonesa, una cueva, un templo...) está bastante logrado.



Además de combatir, en *Kuon* también tendremos que explorar bien las estancias, recoger objetos y resolver puzzles. Tranquilos, que no son muy complicados.



A la hora de combatir podemos optar por armas cuerpo a cuerpo o hechizos. Eso sí, las peleas resultan bastante sosas y lentas, restándole emoción al "asunto".

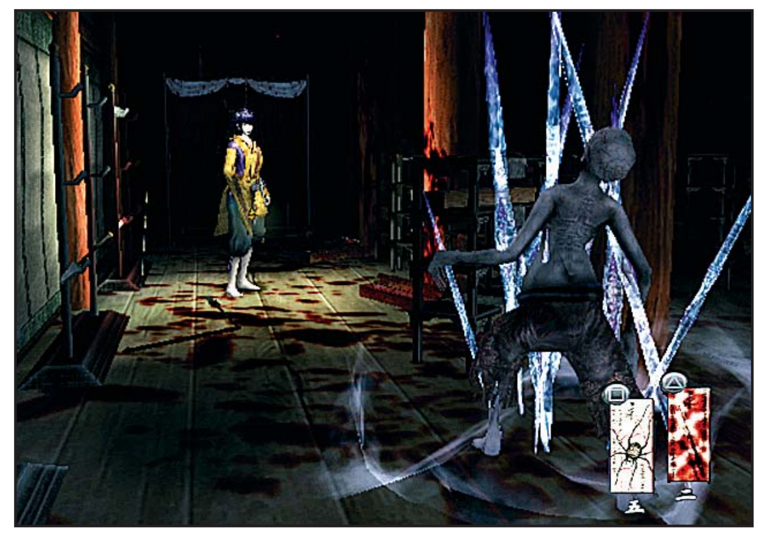


Los habitantes de una antigua mansión han desaparecido sin dejar rastro. Entre sus muros se oculta un horrible secreto y a nosotros nos toca adentrarnos en sus oscuros pasillos para descubrir qué ha pasado. Así comienza *Kuon*, un survival horror ambientado en el Japón del siglo XII que guarda cierto parecido con algunos referentes del género, como los *Project Zero*.

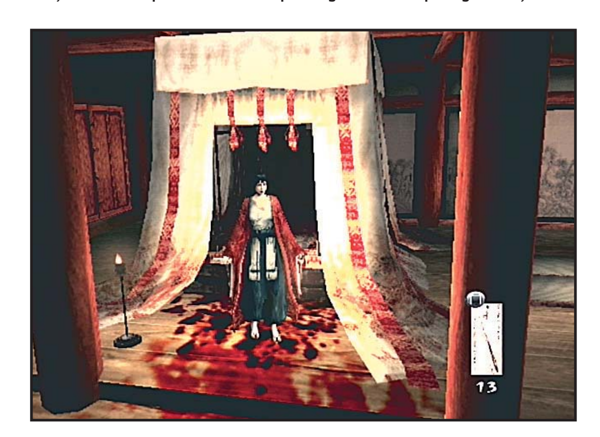
**ANTES DE EMPEZAR LA PARTIDA** podemos elegir entre dos protagonistas, Utsuki y Sakuya, dos muchachas que tienen distintos motivos para arriesgar su vida en la mansión. Nada más entrar en ella, nos sumergimos en la oscuridad más absoluta, sólo mitigada por el farol que llevamos en todo momento. Enseguida comprobaremos que algo va mal y que en cualquier momento podemos ser atacados por un horror que tomará cuerpo en forma de retorcidos seres y fantasmas. Precisamente éste es el punto fuerte de *Kuon*: su agobiante ambientación, su capacidad para mantenernos en tensión mientras iluminamos los oscuros escenarios en busca de pistas y objetos que nos permitan resolver los puzzles. A esto hay que sumar un excelente uso del apartado sonoro y de la vibración del Dual Shock 2, logrando que más de una vez saltemos de la "butaca" ante unos sustos que realmente funcionan.

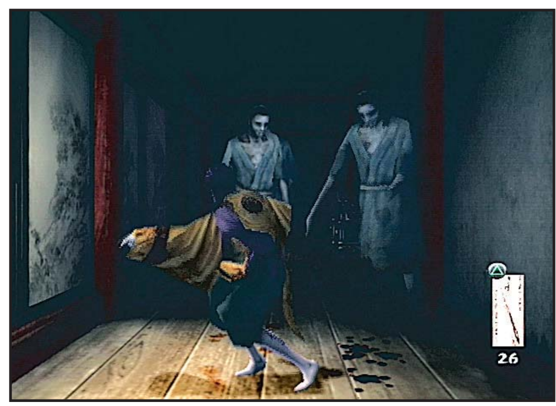
Sin embargo, esta espeluznante ambientación se ve frenada por los combates, que




En *Kuon* debemos explorar una oscura mansión para descubrir qué ha pasado con sus habitantes. Para ello, antes de empezar tendremos que elegir entre dos protagonistas, con habilidades idénticas.


La ambientación es el punto fuerte del juego: oscuros pasillos iluminados tan sólo por nuestro farol, enemigos que pueden saltar sobre nosotros en cualquier momento... La tensión está asegurada.





son muy poco emocionantes. Cada protagonista lleva un arma cuerpo a cuerpo (una tiene un cuchillo y la otra un abanico) y ambas pueden realizar hechizos (como bolas de fuego o invocar criaturas), pero su control no es preciso. Para colmo, los combates son sosos, lentos y la mayoría evitables, restando así mucha emoción al conjunto.

Menos mal que la parcela técnica funciona con corrección. Al ya citado gran apartado sonoro hay que sumar un logrado diseño de escenarios, buenos efectos de luz y unas aterradoras secuencias de vídeo. Eso sí, el modelado de los enemigos es mejorable.

**EN CUANTO A LA DURACIÓN,** la aventura se puede terminar en unas 10 horas, pero para completarla

**Sin llegar a la calidad de los mejores del género, Kuon convence gracias a su espeluznante ambientación.**

del todo tendremos que jugar también con el otro personaje (lástima que el desarrollo sea muy parecido). Así, abriremos un capítulo final, más corto, donde por fin se desvelan todos los misterios de esta terrorífica historia. Eso sí, sólo la comprenderás si dominas bien el inglés...

En fin, que *Kuon* no alcanza la calidad de un *Project Zero* o un *Silent Hill*, pero seguro que es capaz de entretener a los fans del terror que busquen algo nuevo en el género.

## Con lo mejor del género

*Kuon* toma elementos de algunos juegos del género (como los fantasmas de los *Project Zero* o el "pánico" estilo *Clock Tower 3*) e incluso guiños a películas de terror japonesas, como "La Maldición".


Esta señorita debe ser pariente de la que nos aterrorizó en la peli "La Maldición".


Al contacto con los enemigos el "pánico" nos aturde, como ocurría en *Clock Tower 3.*

## Armas y magia para luchar contra lo desconocido

Para afrontar los combates, cada una de las protagonistas cuenta con un arma cuerpo a cuerpo (cuchillo y abanico, respectivamente), además de la posibilidad de lanzar magias en forma de sellos que encontraremos por los escenarios. Hay hechizos de ataque (como bolas de fuego) o invocaciones (lobos, arañas, criaturas menos "terrenales", etc.)


Para usar la magia antes hay que asignarla a un botón.


Su potencia es variable y no son infinitas, así que ojo.

## FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**


DUAL SHOCK 2


M.CARD (111 Kb)


TARJETA ETHERNET


MULTITAP


TECLADO RATÓN

**Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 7**
**Duración 7 Calidad/Precio 7**

↑ Su aterradora ambientación y los sustos, gracias a su más que correcto apartado técnico.

↓ Los combates son lentos y sosos, restando emoción. No es muy largo y está en inglés.

**Aunque tiene sus defectos y cosas mejorables, este survival horror no defraudará a los fans del terror gracias a su lograda ambientación.**


**7**

16 | Compañía **Digital Bros/Proein** | Género **Acción** | Precio **44,95 €**

# Samurai Western

## El Bueno, el Feo, el Malo… y un samurái japonés

**La saga "Way of the Samurai" llega a su tercera entrega con este beat´em up, que abandona el toque aventurero de la serie para centrarse en la acción.**

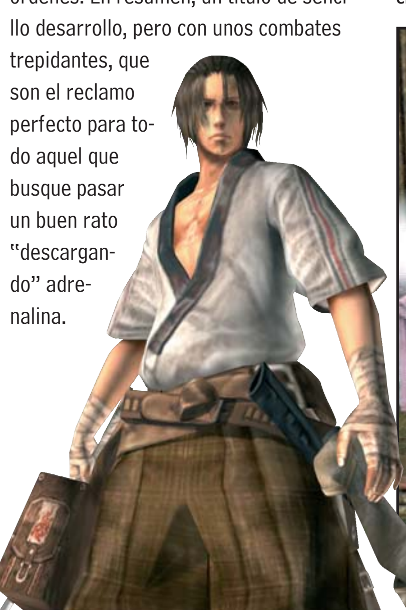






Seguro que los más "agüelos" recuerdan la mítica serie de televisión "Kung Fu", en la que un monje oriental vagaba por el Lejano Oeste impartiendo justicia. Pues ese mismo espíritu es el que encontramos en este intenso beat'em up, que cuenta con 16 niveles repletos de acción sin tregua.

**NOSOTROS ENCARNAMOS A GOJIRO KIRYU**, un samurái que debe enfrentarse a un malvado terrateniente y sus hordas de pistoleros en un polvoriento pueblo del Salvaje Oeste. Para ello contamos con nuestras habilidades con la espada (pudiendo incluso detener las balas de los adversarios), y una enorme agilidad para evitar los ataques. De esta forma, los combates contra cientos de pistoleros se suceden sin pausa y nunca decae la acción. Lo único malo es que contamos con pocas técnicas de ataque y casi todo se reduce a "aporrear" el botón de ataque. Eso sí, la interesante ambientación y un desarrollo repleto de acción "enganchan" lo suyo. Algo parecido pasa con el apartado gráfico, que cumple y nos mete en situación, pero sin demasiados alardes. Eso sí, el control es muy bueno y responde con rapidez a nuestras órdenes. En resumen, un título de sencillo desarrollo, pero con unos combates trepidantes, que son el reclamo perfecto para todo aquel que busque pasar un buen rato "descargando" adrenalina.






La acción sin concesiones es la protagonista absoluta de *Samurai Western*, un vibrante beat'em up en el que encarnamos a un noble samurái que debe acabar con cientos de peligrosos pistoleros.




Nuestro personaje es capaz de esquivar los disparos enemigos y realizar diversos ataques a espada, con la que incluso podemos parar las balas enemigas si somos lo bastante rápidos.

### Maestro samurái

Al abatir a un determinado número de enemigos, tenemos acceso al modo Maestro. Una vez activado podemos realizar ataques especiales muy poderosos durante un corto periodo de tiempo. Resulta especialmente útil para derrotar a los duros enemigos finales.



Al activar el modo Maestro, seremos capaces de realizar, durante un corto periodo de tiempo, ataques letales.




Antes de cada fase podemos seleccionar una espada diferente, teniendo cada una distintos ataques especiales.

### FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Castellano** | Formato: **DVD** |
| Voces: **Inglés** | Jugadores: **1** |





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (49 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

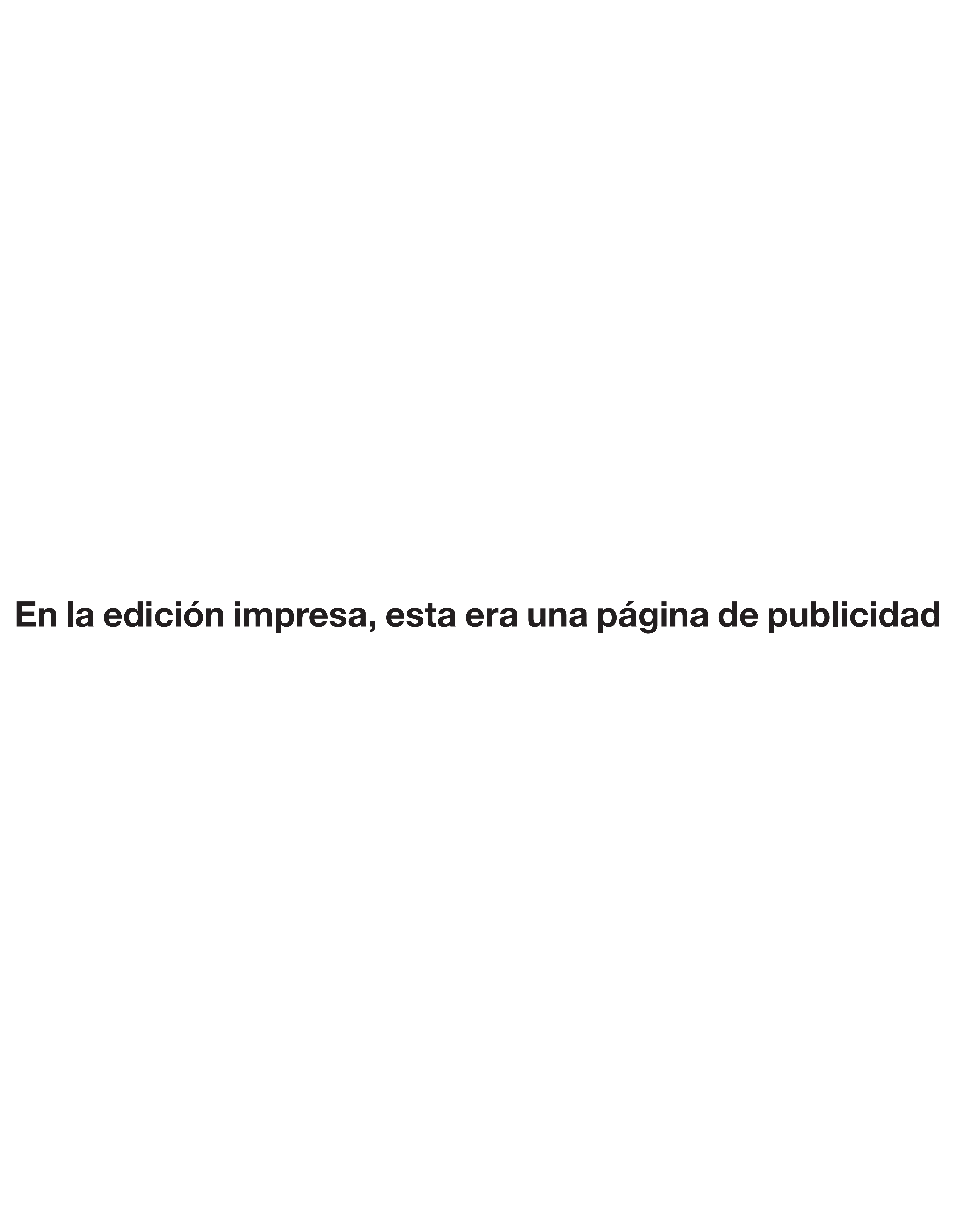
**Gráficos** 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
**Duración** 7 **Calidad/Precio** 8



↑ La ambientación es atrayente, el control es bueno y la acción no para en ningún momento.

↓ Un desarrollo repetitivo, enemigos poco variados y combates carentes de profundidad.

**Pese a su repetitivo desarrollo, *Samurai Western* proporciona combates a raudales y encandilará a los amantes de la acción directa.** **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Hudson/UbiSoft** | Género **Varios** | Precio **29,95 €**

# Bomberman Hardball

## Deporte y acción aptos para todos los públicos

**¿Te imaginas un juego en el que además de mucha acción, encontrarás algunos de tus deportes favoritos? Pues deja de soñar, porque ya está aquí...**





No es extraño que personajes de conocidas sagas de videojuegos, den el salto a otros géneros muy diferentes al suyo. Y como muestra bien sirve este juego, en el que los personajes de la saga *Bomberman* se adentran en la práctica de diversos deportes.

El "grueso" de *Hardball* lo componen los tres juegos deportivos a los que tenemos acceso: tennis, baseball y golf. Todos cuentan con sus principales reglas deportivas y diversos torneos, y se caracterizan por una gran simpleza de juego, que hace que disfrutemos desde la primera partida sin dificultad. Al no contar con la profundidad de un juego deportivo tradicional y buscar la diversión directa, es un título ideal para los más "peques" de la casa, aunque cualquier tipo de público se divertirá igualmente con su directo estilo de juego, sobre todo en compañía de unos amigos, que es la opción más entretenida de *Hardball*.

**POR SI TODO ESTO TE SABE A POCO,** también podemos disfrutar de las tradicionales partidas que han hecho famosa a la saga "Bomberman", en las que en escenarios cerrados, debemos eliminar a los rivales mediante la colocación estratégica de bombas y recogiendo ítems que mejoran nuestra velocidad, la onda expansiva de nuestros zambombazos... Si a ello añadimos un acertado sistema de control, el resultado es un variadísimo y divertido título, especialmente recomendado para jugar en compañía de tres amiguetes.



Hasta 3 deportes diferentes (tenis, baseball y golf) podemos elegir en este colorido juego deportivo. El denominador común de todos ellos es la sencillez de manejo y disfrutaremos desde el primer instante.




Por supuesto no podían faltar las batallas típicas de la saga, en las que debemos eliminar al resto de competidores colocando bombas, que resultan especialmente divertidas con 4 jugadores.

### Siéntate y disfruta

En la opción Life podemos ver partidos y así aprender la mejor forma de derrotar a los rivales. También podemos canjear los puntos de experiencia obtenidos con nuestras victorias, por elementos nuevos para crear un personaje con el aspecto que queramos.




En el modo Life podemos crear un personaje totalmente nuevo con los objetos conseguidos durante la partida.

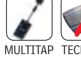


También es posible ver un partido en directo para tomar nota de las estrategias de juego más efectivas.

### FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Textos: **Inglés** | Formato: **DVD** |
| Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4** |





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (100 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

**Gráficos** 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Ofrece variadas opciones de juego y resulta muy divertido en compañía de unos amigos.

↓ Su sencillez puede decepcionarte si buscas un simulador con más opciones y profundidad.

**Una fresca y variada propuesta deportiva, ideal si buscas diversión sin complicaciones o un juego para disfrutar con unos amigos.**



# Mashed XXL

## Más diversión sobre ruedas

**Uno de los arcades de velocidad más frenéticos y entretenidos regresa con mejoras. ¿Te apetece volver a demostrar quién es el amo de la carretera?**

El verano pasado recibimos con sumo agrado a *Mashed*, un arcade de velocidad que, sin ser la bomba gráficamente, supo hacerse un hueco gracias a su explosiva jugabilidad, la tremenda adicción que provocaba y, sobre todo, su gran capacidad para divertir, sobre todo jugando con otros tres amigos. Pues todas estas virtudes se mantienen en *Mashed XXL*, un título que, más que una nueva entrega, es una especie de "versión extendida" del *Mashed* original, ya que en esencia es el mismo juego pero con múltiples y sutiles mejoras (más coches, más circuitos y nuevos torneos para un sólo jugador).

Así pues, preparaos para un arcade de carreras divertidísimo, en el que lo mejor sigue siendo su modo multijugador. En él, tendremos que "sacar de la pantalla" a los rivales usando todo tipo de artimañas: tirándoles por precipicíos, haciéndoles chocar o usando ítems como misiles, lanzallamas, reflejos o manchas de aceite. Este esquema se mantiene también en el modo para un solo jugador, en el que además hay otros retos como carreras normales, dar caza a un coche fugitivo, contrarrelojes o acabar con un helicóptero. Y todo ello bajo un sistema de control excelente.

**AHORA BIEN, ¿QUÉ HAY DE NUEVO EN *MASHED XXL*** que no estuviera en el anterior? Pues básicamente nuevos coches (hay un total de 16 modelos, no reales), 30 pistas (el anterior sólo tenía 13), circuitos más interactivos, y más torneos para un solo jugador. Eso sí, muchas de las pistas son las mismas que en *Mashed*, pero con nuevos retos y coches. No han corregido los pesados tiempos de carga ni han realizado mejoras importantes en el apartado gráfico, bastante "sencillito" en general.

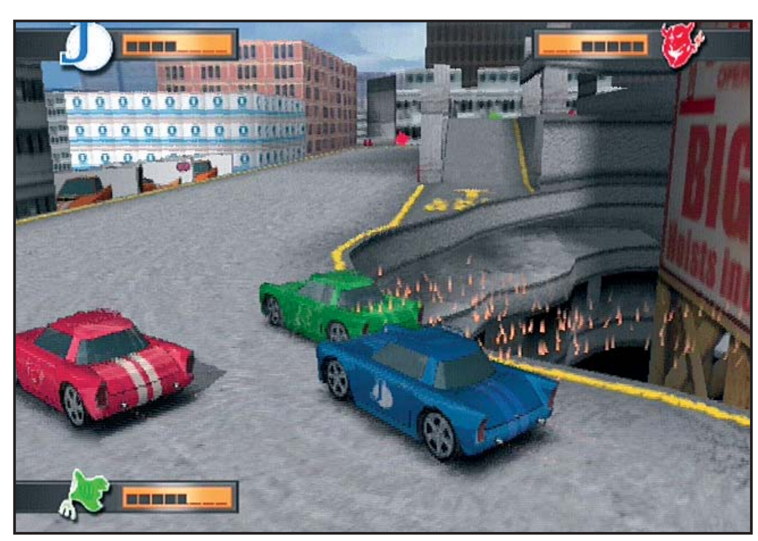
Entonces, ¿merece la pena comprar *Mashed XXL* teniendo ya el anterior? Pues si te quedaste con ganas de más, teniendo en cuenta su ajustado precio, la respuesta es sí. Y si no lo tienes y te apetece disfrutar de un divertidisimo arcade de carreras con el que no podrás parar de jugar, ya sea sólo o con tres amigos, no te lo pienses.




*Mashed XXL* es una arcade de velocidad en el que tendremos que sacar a los demás de la pista, además de otros retos como carreras normales, dar alcance a un fugitivo, contrarrelojes, etc.








Este juego es una especie de "versión extendida" de *Mashed*. Es el mismo concepto de juego pero ampliado con más coches, nuevas pistas, circuitos más interactivos y nuevos torneos, entre otras mejoras.

## Diversión para cuatro

La principal virtud de *Mashed XXL* sigue siendo su modo Multijugador. En él todo vale para sacar de la pista a los rivales: acelerones, empujarles a un precipicio, usar ítems como misiles o minas, etc. Los piques con los amigos están asegurados de nuevo.



En este juego todo vale para ganar. Hay que ser hábiles al volante, pero también ser pícaros y hacer jugarretas.

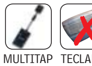


La cámara es dinámica y si un coche se despega mucho del resto, el zoom se amplía para que nadie se pierda...

## FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **CD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (257 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

**Gráficos** 6 **Sonido** 7 **Diversión** 8
**Duración** 8 **Calidad/Precio** 9

Lo divertido que resulta, tanto jugando en solitario como con otros tres amigos.

Si ya tienes el anterior *Mashed*, puede que las mejoras incluidas no te parezcan suficientes...

**Tan adictivo y divertido como el primer *Mashed*, pero con algunas mejoras y añadidos. Por este precio, creemos que merece la pena.**

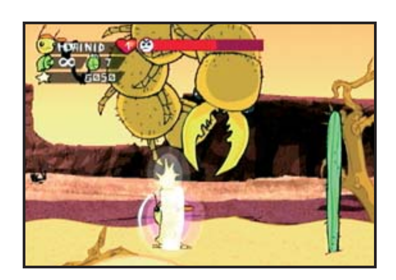


12+ Compañía **VirginPlay** | Género **Arcade** | Precio **39,95 €**

# Alien Hominid

## Un extraterrestre de armas tomar...

**Hominid es un pequeño extraterrestre cuya nave ha sido derribada. De ti depende que sobreviva a las numerosas hordas de enemigos que le aguardan...**





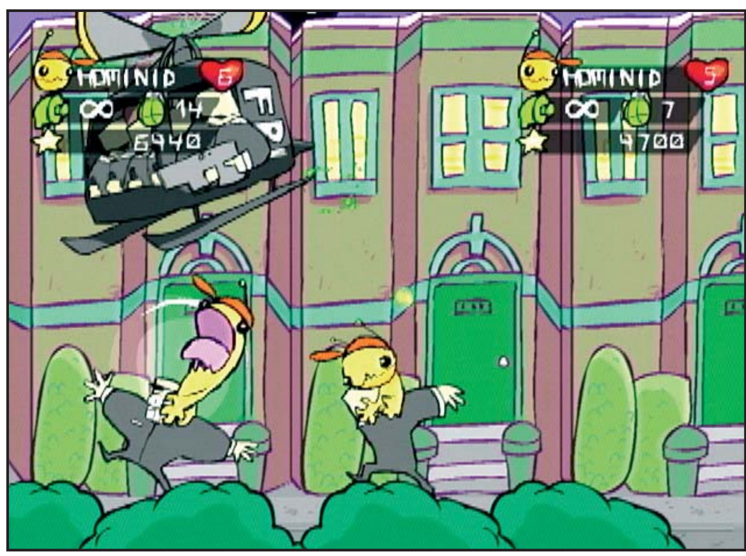
Si te iniciaste en los videojuegos antes de PSone, seguro que recuerdas esos juegos 2D donde, moviéndonos de izquierda a derecha, debíamos eliminar naves, personajes o cualquier cosa que se nos pusiera por delante. Con las 3D este tipo de sencillos juegos casi han desaparecido... aunque de vez en cuando alguna compañía mira al pasado y lanza un "mata-mata" de los de antes. Ese es el caso de *Alien Hominid*, un juego 2D con aspecto de dibujo animado en el que controlamos a un pequeño alien amarillo. A lo largo de sus 16 niveles nos enfrentaremos a una incesante marea de enemigos, jefes y subjefes que intentarán eliminarnos. Para evitarlo, el personaje cuenta con granadas, una pistola (con distintos tipos balas) y acciones como subirnos a la cabeza del enemigo para "zampárnosla" de un mordisco. Y es que, pese a su aspecto infantil, tiene detalles subidos de tono...

**LA MECÁNICA DEL JUEGO SE REDUCE** a disparar y saltar, aunque para evitar la monotonía se han incluido detalles como pilotar vehículos, como coches o la nave del protagonista. La I.A. de los enemigos es casi nula, lo normal en este tipo de juegos, aunque se compensa con un elevado número de ellos... No es revolucionario, pero si te ha gustado la saga *Metal Slug* de SNK, encontrarás un divertido arcade con el que pasar buenos ratos.





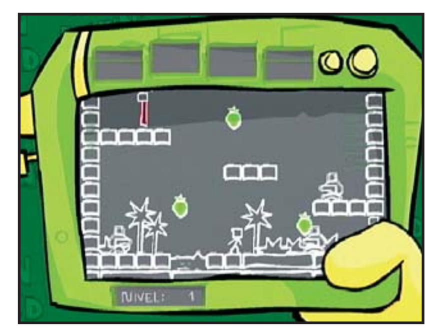
*Alien Hominid* es un divertido juego de acción en el que tendremos que ayudar a que un pequeño alien sobreviva a cientos y cientos de oleadas de enemigos y recupere su nave espacial.



Uno de los mayores aciertos de *Alien Hominid* es la inclusión de un modo cooperativo para dos personas, que además incluye un par movimientos o acciones imposibles jugando solo.

## "Mini" juegos...

Según avancemos iremos desbloqueando minijuegos, algunos de ellos multijugador. Son en su mayoría muy sencillos, aunque algunos incluso incluyen editores con los que crear niveles a nuestro gusto. Una buena forma de ganar en diversión y duración.



Entre los minijuegos hay de todo, pruebas para ver quién come patatas más rápido, éste en plan GameBoy...



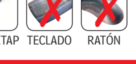
Algunos de ellos son multijugador y podemos disfrutarlos en compañía de hasta tres amigos más vía multitap.

### FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **No tiene** | Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (214 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

**Gráficos** 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7
**Duración** 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Su modos cooperativo y multijugador. Se agradece la variedad que aporta pilotar vehículos.

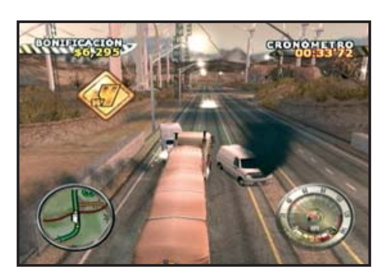
↓ Resulta muy corto y el diseño de los personajes es demasiado simple.

**Un juego de acción como los de antes, sencillo, muy divertido y con dosis de humor, aunque te quedarás con ganas de más.** **7**

# Big Mutha Truckers 2

## Camionero de contrabando




Mamá está encarcelada y puede ser declarada culpable. Para evitarlo nada mejor que sobornar a los miembros del jurado, pero no se venderán barato y cada uno pedirá cifras astronómicas... así que no nos quedará más remedio que ponernos a trabajar para reunir el dinero. La mecánica consiste en conducir un camión de mercancías de una ciudad a otra. Mediante un mapa, elegimos el destino, pero si queremos que nos paguen, deberemos llegar dentro del tiempo estipulado, que será nuestro único enemigo.

Durante los trayectos podremos ganar un dinero extra provocando accidentes, transportando vagabundos, destruyendo estructuras o bien cumpliendo las "misiones" que nos propondrán en los bares, como llevar a unos niños a sus casas o recuperar unos barriles de cerveza "extraviados". Parte del dinero ganado con estas actividades tendremos que "reinvertirlo" después en nuestro medio de vida, el camión, al que podremos ponerle todo tipo de mejoras, como un turbo, parachoques más resistentes o aumentar su capacidad de carga. Técnicamente el juego es notable, aunque se aprecia alguna ralentización y un ligero popping. Por lo demás, es como estar ante un *GTA*... pero más light. Si te va el tema puede gustarte...

La lucha contra el reloj será constante, y para ello tendremos que buscar atajos y rutas alternativas.




La aventura no incluye misiones a pie, toda ella se desarrolla al volante de un camión y otros vehículos.

**Castellano • 1 jugador**
**Memory Card 2 (121 Kb) • Dual Shock 2**

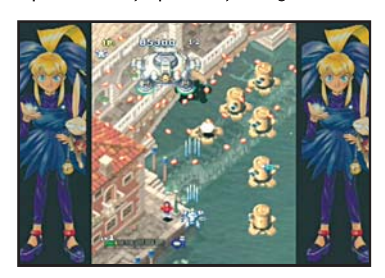
**Una interesante y asequible propuesta, que podría estar mejor si pudiéramos competir contra otros camiones, no sólo contra el crono.** **7**

7 Compañía **Xplosiv/VirginPlay** | Género **Arcade** | Precio **14,95 €**

## Gunbird Special Ed.



***Gunbird 1* y *2* son sendos arcades de "navecitas" repletos de tiros, explosiones, enemigos finales...**



*Gunbird 1* y *2* son dos "mata-mata" 2D que causaron furor en los salones recreativos y posteriormente en otras consolas, como Saturn, aunque sólo en PS2 los encontrarás reunidos en un mismo disco. El desarrollo de ambos es idéntico: disparar a los cientos de enemigos que aparezcan en pantalla, utilizando un arma que podemos potenciar con distintos ítems, hasta llegar a los jefes finales de rigor. La duración es muy escasa y la imagen no ocupa toda la pantalla, pero su bajo precio hace que merezca la pena darle una oportunidad, más si vas a jugar en compañía.

**Inglés • 1-2 jugadores**
**Memory Card 2 (--) • Dual Shock 2**

**Dos juegos en un disco lleno de acción y diversión desde el primer minuto. Si te gustan los shooters 2D clásicos, lo pasarás en grande.**




16 Compañía **Atari** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **29,95 €**

## Conspiracy



**Gráficamente *Conspiracy* cumple, aunque en PS2 hay shooters muchísimo mejores y más completos.**



Cole es un agente del gobierno con la misión de infiltrarse en las instalaciones de la agencia Hydra para averiguar las verdaderas intenciones de esta institución. Así comienza *Conspiracy*, un shooter en primera persona donde, recorriendo distintas parte del mundo, deberemos acabar con todo enemigo que se ponga por delante a la vez que buscamos objetos y pulsamos algún que otro interruptor. Un amplio arsenal, un desarrollo muy lineal con niveles cortos en los que no abundan ni los enemigos ni su inteligencia ponen la guinda a un juego divertido sin más.

**Voces Inglés / Textos Castellano • 1 jugador**
**Memory Card 2 (55 Kb) • Dual Shock 2**

**Hay opciones más completas y duraderas, pero si te atrae el género, puedes darle una oportunidad. Seguro que lo encuentras divertido.**



# Los mejores

## Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3** · **39,40** €
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco** · **35** €
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.


3 **BERETTA 92FS**
Fabricante: **Thrustmaster** · **60** €
Precisa, cómoda, preciosa y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, un poco cara.

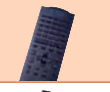
## Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony** · **29,95** €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech** · **19,95** €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **TRIGGER GAME PAD**
Fabricante: **Thrustmaster** · **30** €
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

## Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony** · **28** €
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3** · **19,90** €
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave** · **15** €
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

## Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech** · **139,95** €
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **ENZO FERRARI FORCE GT**
Fabricante: **Thrustmaster** · **99** €
Un gran volante con Force Feedback con calidad en todos los aspectos.


3 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech** · **100** €
Un excelente volante USB con Force Feedback y a un precio muy ajustado.

## Altavoces


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
Fabricante: **Logitech** · **399,95** €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative** · **199,95** €
Materiales de gran calidad, buen diseño y una excelente relación calidad/precio.


3 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative** · **199,95** €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

# Metal Gamepad

## Un peso "pesado" de los pads de control

■ **Control Pad** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **49,90 €** ■ Distrubuidor: **H. de Nostromo (Logic 3)** ■ Teléfono: **91 144 06 60**

Seguro que hay veces que tienes ganas de tirar el mando contra la pared. Ahora... tendrás que pensártelo dos veces por miedo a romperla.

■ **ERGONOMÍA.** Bastante grande y, sobre todo, pesado. No llega a cansar pero queda lejos del peso ideal.

■ **STICKS Y CRUCETA.** La cruceta es una maravilla, sólida, cómoda y permite pulsaciones precisas. Los sticks brillan a gran nivel también. Sin pegas.

■ **BOTONES.** Son analógicos, muy sólidos y con un gran recorrido.

■ **VIBRACIÓN.** Sus potentes motores lo sitúan, en este apartado, bastante por encima de la media.

■ **EXTRAS.** Podrás programar cualquier botón con la secuencia de órdenes que quieras, lo cual es ideal para los juegos de lucha. También podrás "remapear" los botones de una forma muy sencilla.

■ **ACABADO.** Su principal atractivo reside en la robustez de sus materiales, una aleación metálica muy ligera. El cable está reforzado y es más largo, los botones frontales se iluminan en azul y las instrucciones son muy claras.

El metal empleado en la fabricación de este mando no es muy pesado, aunque sí duro y resistente.

■ CONCLUSIONES

**Un pad único por su construcción en metal y por la sensación de "lujo" que transmite. Además, ofrece un altísimo nivel en todos los apartados (cable, botones, cruceta...) pero eso hay que pagarlo... y un poco caro.**

■ **VALORACIÓN**: 


# Mando DVD + Soporte Woxter

## Un gran aliado en las distancias cortas...

■ **Mando DVD** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **12,90 €** ■ Distrubuidor: **Woxter** ■ Teléfono: **902 11 97 04**

Hacía tiempo que no veíamos un mando DVD para PS2, y más uno que fuera relativamente atractivo e incluyese un apetitoso extra...

■ **ERGONOMÍA.** La forma es la adecuada, igual que su tamaño. Los botones están colocados de una forma bastante lógica en su mayoría y tienen un buen tacto y respuesta.

■ **RECEPCIÓN DE LA SEÑAL.** La distancia máxima de recepción no es muy amplia, ni tampoco la capacidad para "sortear" obstáculos, por lo que tendremos que apuntar con cierto esmero.

■ **MATERIALES Y ACABADOS.** El plástico y goma usados cumplen con nota y proporcionan una buena sensación de calidad así como una aparente resistencia a los golpes.

■ **EXTRAS.** Se puede conectar un pad al receptor para no tener que estar cambiándolo todo el tiempo y una base de plástico para colocar nuestra PS2 en vertical. Esta ultima no es demasiado llamativa, pero cumple bien su función.

El mando lleva de serie un receptor con conector para un pad y una base vertical, todo por un ajustado precio.

■ CONCLUSIONES

**Un mando básico pero equilibrado que no flaquea gravemente en nada (quizás un poco en la recepción) y que posee un precio atractivo. Si a eso le sumamos el extra de la base, nos queda una buena opción.**

■ **VALORACIÓN**: 

# PX098 Assault Rifle

## ¿Te gustan las "pistolitas" o los "riflecitos"?

■ **Pistola** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **69,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Teléfono: **91 144 06 60**

Hay ciertos enemigos que merecen un trato más personalizado, con herramientas más contundentes e impresionantes. Nos dejamos de pistolas y vamos con palabras mayores...

■ **PRECISIÓN.** Este aparato no se encuentra entre las mejores, y eso que incluye un adaptador G-Con. Realizar disparos muy precisos se os resistirá un poco, sobre todo al principio.

■ **CONECTOR Y COMPATIBILIDAD.** Al usar un conector dual y selector de sistema usado, es compatible con PSone y PS2 (incluso Xbox), tanto con los juegos que usan los sistemas de Namco como los que lo hacen con el estándar.

■ **EXTRAS.** Lo único que le falta es el pedal, pues ofrece puntero láser, cruceta y varios modos de disparo y recarga automática. Además, vibra con cada disparo mediante el uso de pilas. Todos los selectores son claros y fáciles de usar y, además, es compatible con la mayoría de las TV de 100 Hz.

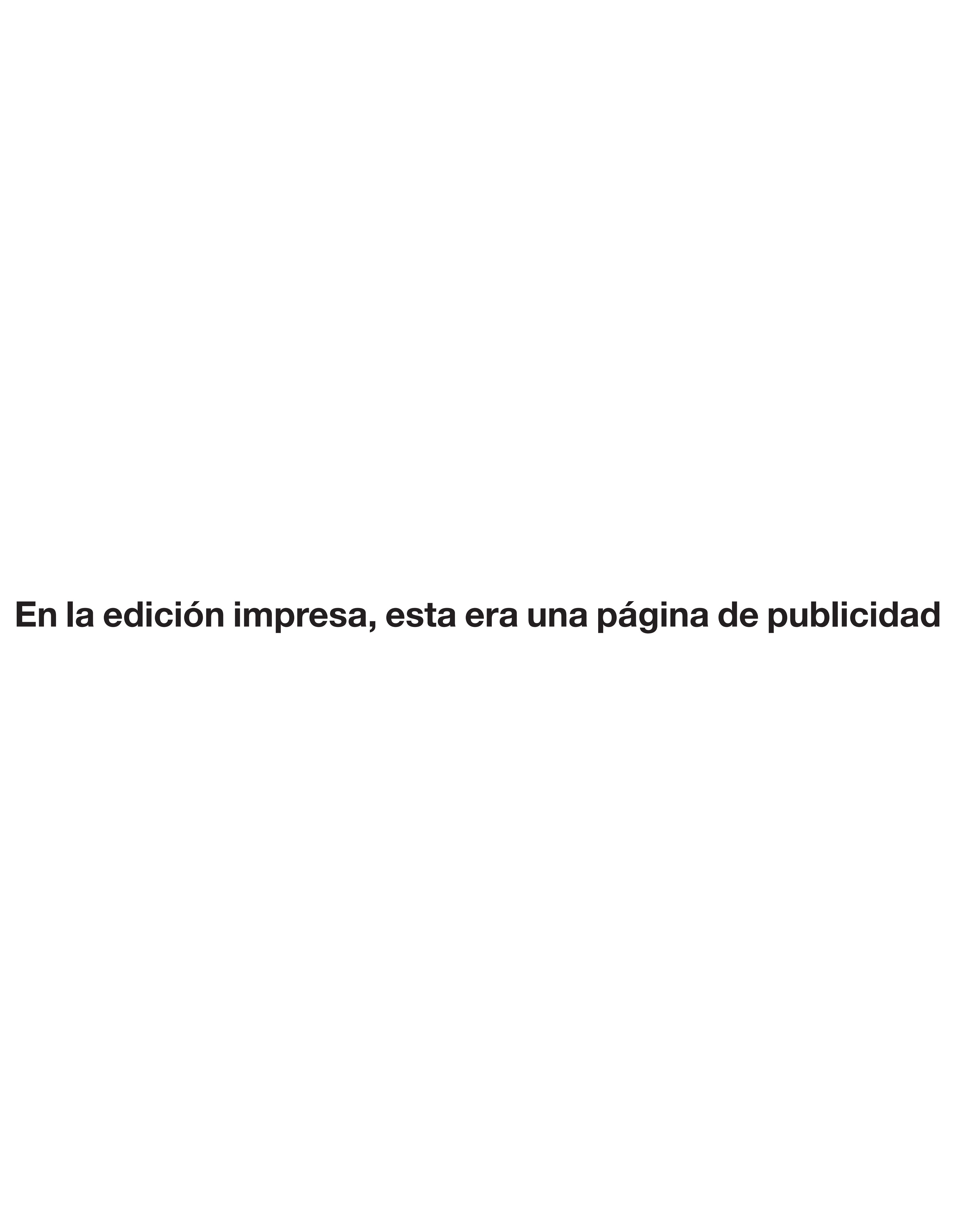
■ **ACABADO.** Para el tamaño que tiene resulta bastante ligera. El plástico usado cumple sin problemas y ofrece la resistencia adecuada. Lástima que la cruceta, al estar en un lateral, sea bastante incómoda de utilizar. Además, la culata se puede desmontar para mayor comodidad del usuario y menor aparatosidad.

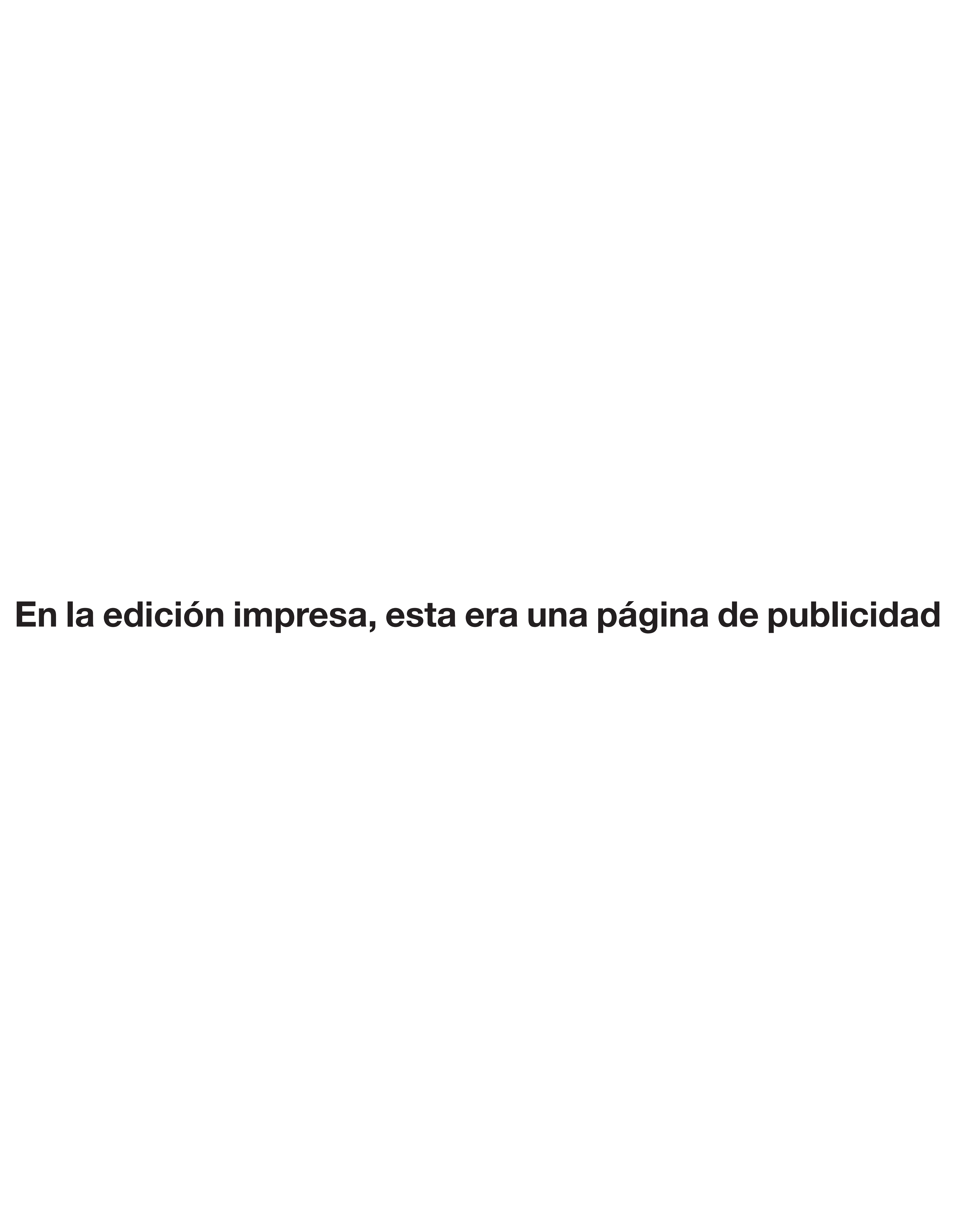
**Su impresionante aspecto no descuida ningún detalle, como la mira láser, su culata desmontable, el cargador-vibrador a pilas... aunque pierde enteros en efectividad.**

■ CONCLUSIONES

**Sólo la diferencia de aspecto y tamaño marcan las diferencias con sus rivales, ya que por calidad podría situarse en un nivel intermedio. No defrauda, pero tampoco volverá locos a los fans de los arcades de pistola.**

■ **VALORACIÓN:** 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## CONVIÉRTETETE EN UN HÉROE LEGENDARIO

# Aventuras de leyenda



**Explora misteriosos escenarios, esquiva sus trampas, resuelve enigmas y, por supuesto, combate contra todo tipo de monstruos. Las aventuras de acción de corte fantástico han dado muy buenos resultados en PS2. Como sabemos que hay muchos títulos y muy buenos, te hemos preparado esta exhaustiva comparativa para que no tengas ninguna duda a la hora de realizar tu compra.**

### LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- → Devil May Cry 3. El despertar de Dante
- → God Of War
- → Onimusha 3
- → Prince of Persia. El Alma del Guerrero
- → Rygar. The Legendary Adventure
- → Van Helsing

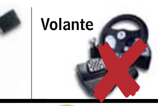
# Devil May Cry 3

## La mejor aventura del cazademonios

Compañía: **Capcom** | Precio: **63,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (361 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Global: E





**El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con un arrollador derroche de acción en el que tendremos que enfrentarnos contra su oscuro hermano gemelo y su ejército de demonios.**

**■ AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** La ambientación, entre gótica y urbana, es la típica de los *DMC*. Tanto el diseño de los escenarios como el de los enemigos (demonios de arena, seres voladores alucinantes jefes finales...) es brutal. Lo único que desentona es la banda sonora, demasiado "machacona".

**■ SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Podremos coger 5 tipos de armas de fuego y otras tantas cuerpo a cuerpo. También podemos transformarnos en demonio y, como novedad, antes de cada misión hay que elegir un estilo de lucha (espada, armas de fuego, esquivar, etc.). El control es tan sencillo como siempre.

**■ DESARROLLO Y EXTRAS.** En el desarrollo abunda la acción, aunque también hay algún puzzle (sencillo) y saltos (pocos). Entre los extras hay trajes alternativos, más niveles de dificultad, arte… En fin, que *DMC3* recupera el prestigio de la saga gracias a su intenso desarrollo y a sus espectaculares gráficos.




En *DMC3* Dante se enfrenta a su hermano y a una monstruosa horda de demonios.



La acción es la protagonista del desarrollo, aunque sin olvidar algún puzzle y saltos.

# God of War

## Un auténtico regalo de los dioses

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (139 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Global: E







**Parecía imposible que a estas alturas un juego sorprendiera tanto como lo ha hecho *God of War*. Y es que por su intenso desarrollo y su bestial apartado técnico, es una obra maestra.**

**■ AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** Manejamos a Kratos, un guerrero que debe enfrentarse a Ares, el dios de la guerra de la mitología griega, en una cruzada que nos llevará desde Atenas hasta el Inframundo, pasando todo tipo de templos, desiertos y acantilados. Nos enfrentaremos contra minotauros, cíclopes, medusas... Y todo con una realización técnica sublime, una de las mejores de PS2.

**■ SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Tenemos dos armas y distintos tipos de magia. Ambos ataques pueden mejorarse usando orbes rojos. Además, podremos cubrirnos y esquivar dando volteretas. Y para acabar con algunos enemigos hay que pulsar una combinación de botones. En suma, un completo sistema de combate respaldado por un control sublime.

**■ DESARROLLO Y EXTRAS.** El desarrollo, perfectamente equilibrado, mezcla acción, puzzles y plataformas. Al terminarlo (unas 12 horas) podremos disfrutar de sus múltiples extras (10 misiones sueltas, vídeos…). En fin, que por variedad, espectacularidad y originalidad, *God of War* no sólo es una gran aventura, es uno de los mejores juegos de PS2.




*God of War* es una perfecta combinación de acción, plataformas y puzzles. En esta aventura manejamos a Kratos, un poderoso guerrero que debe enfrentarse a Ares, el dios de la guerra de la mitología griega.

# Onimusha 3



## Una aventura "endemoniada"

Compañía: **Capcom** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

| Periféricos | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Memory Card 2 (378 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante | Adaptador de Ethernet |

**Valoración** Gráficos: MB Diversión: E Global: E








**La batalla contra los demonios continúa con esta tercera entrega que, por variedad y apartado técnico, es la mejor de la trilogía. Al menos, hasta la llegada del nuevo *Onimusha: Dawn of Dreams*.**

■ **AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** La acción se desarrolla entre el Japón medieval y el París actual. Viajando en el tiempo, controlamos al samurái Samanosuke, al soldado Jacques y a su novia Michelle. Nos enfrentaremos a los demonios bajo una gran puesta en escena, con escenarios 3D y un buen diseño de personajes.

■ **SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Michelle usa armas de fuego, Jacques ataca con armas tipo látigo (con las que además puede balancearse y saltar) y Samanosuke lleva armas blancas y un arco. Además, con las almas de los enemigos caídos podremos hacernos más poderosos.

■ **DESARROLLO Y EXTRAS.** En las 12 horas que dura tenemos mucha acción, algunos puzzles y muy pocos saltos. Entre los extras, hay minijuegos o nuevos trajes. Es la guinda para el mejor *Onimusha*, aunque en la comparativa hay opciones mejores.



Este *Onimusha* se desarrolla entre el Japón medieval y el París de 2004. Viajarás en el tiempo.



Controlaremos alternativamente al samurái Samanosuke, al soldado Jacques y a Michelle.

# Prince of Persia El Alma del Guerrero

## El príncipe de la acción y los saltos

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

| Periféricos | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Memory Card 2 (92 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante  | Adaptador de Ethernet |

**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Global: E





***El Alma del Guerrero* mantiene la exótica ambientación, la mezcla entre peleas y puzzles y la original visión de la explotación y las plataformas del primer *Prince of Persia*, pero con un tono más oscuro.**

■ **AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** Se desarrolla en Oriente, y tendremos que explorar la fortaleza en la que se crearon Las Arenas del Tiempo para liberarnos de una maldición. Su gran ambientación se apoya en unos gráficos sublimes, con unos bellos escenarios y unas animaciones del príncipe que quitan el hipo.

■ **SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Ahora el príncipe es más fiero. Cogeremos varias espadas, podremos llevar una en cada mano y encadenar todo tipo de combos, agarres y golpes finales mucho más salvajes. Otra habilidad es la capacidad para manipular el tiempo, muy útil para evitar trampas o corregir algún salto fallido... aunque el control es tan bueno que no tendréis que usarlo mucho.

■ **DESARROLLO Y EXTRAS.** Ofrece más acción que en el anterior, aunque las plataformas siguen siendo una parte fundamental. Habrá que saltar precipicios, agarrarse a cornisas o columnas, correr por las paredes o caminar por estrechos salientes. También hay algunos puzzles. En cuanto a los extras, tenemos diversos vídeos, material gráfico o nuevas armas. Sin duda, *PoP2* es una de las mejores aventuras, aunque no sea muy largo y no sorprenda tanto como el anterior.



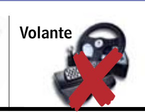
*Prince of Persia: El Alma del Guerrero* combina con maestría combates, exploración, saltos y puzzles. El resultado es una aventura de acción sobresaliente, a pesar de que su duración no es excesiva.

# Rygar The Legendary Adventure



## Otro clásico puesto al día

Compañía: **Tecmo** | Precio: **19,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

| Periféricos | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Memory Card 2 (148 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante  | Adaptador de Ethernet  |

**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB  Global: MB 




**Otro juego clásico que tuvo su revisión para PS2 con unos resultados más que notables. Y es que, a pesar de ser el juego más antiguo de la comparativa, *Rygar* conserva intacta toda su capacidad para divertir.**

■ **AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** *Rygar* explota muy bien los mitos de la cultura grecorromana. En él manejamos a un héroe para impedir que los demoníacos Titanes invadan la Tierra. Para ello, visitaremos localizaciones de gran belleza y muy interactivas. El único defecto es que las cámaras prefijadas suelen mostrar la acción desde un punto de vista lejano, restando espectacularidad.

■ **SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Rygar peleará alternando tres Discos de Fuerza, unos escudos que podremos lanzar a los enemigos o usarlos en las zonas de plataformas. Con sólo dos botones podemos realizar decenas de ataques, y como cada Disco tiene poderes distintos, podemos alternarlos según la situación. También deberemos aumentar su poder.

■ **DESARROLLO Y EXTRAS.** Los saltos y la acción dominan la aventura, aunque hay zonas en las que el ritmo decae. Puzzles no hay y la aventura sólo dura 8 ó 9 horas, aunque al terminarla nos quedan extras como un nuevo modo de juego. En fin, que pese a su antigüedad, *Rygar* aún tiene cosas buenas que ofrecer.



En *Rygar* nos esperan peleas y plataformas.



El juego nos traslada al corazón de la mitología grecorromana. Y los gráficos acompañan.

# Van Helsing



## Un cazador de monstruos de cine

Compañía: **Vivendi** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

| Periféricos | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Memory Card 2 (157 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante | Adaptador de Ethernet  |

**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB Global: MB 



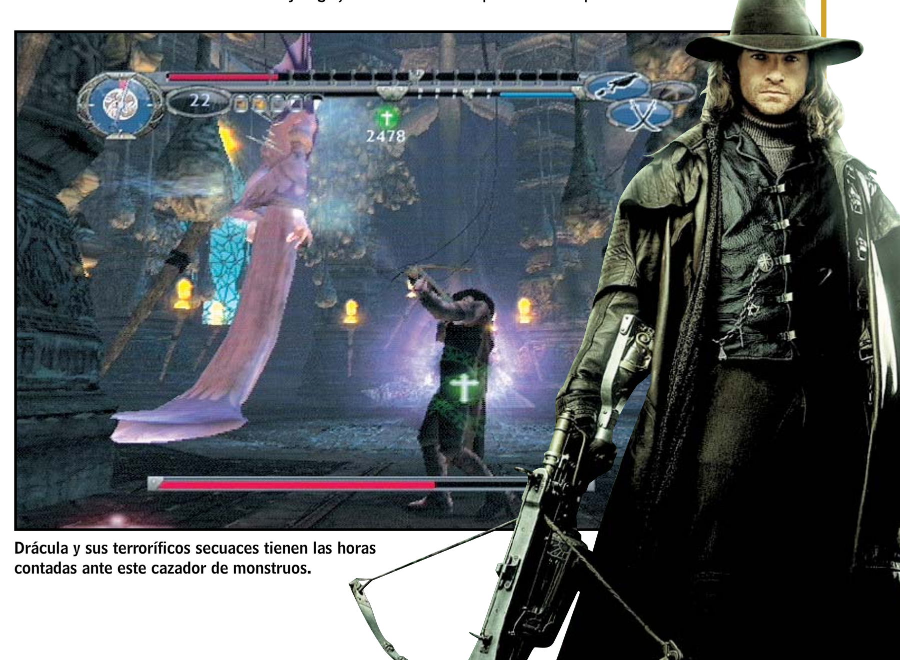


**La película "Van Helsing" tuvo su correspondiente videojuego, que resultó ser una entretenida aventura de acción al estilo *Devil May Cry*, con sencillos puzzles, zonas de plataformas y, sobre todo, mucha acción a los mandos de este cazador de monstruos de película.**

■ **AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** Como Van Helsing, nuestro objetivo es acabar con Drácula y sus secuaces. Visitaremos las localizaciones de la película, como un molino abandonado o el castillo de Frankenstein. Todo ello descansa sobre una épica banda sonora y un apartado gráfico sólido, aunque mejorable.

■ **SISTEMA DE COMBATE Y CONTROL.** Nos enfrentaremos a fantasmas, bestias aladas, esqueletos… Habrá que descubrir qué arma les hace más daño de nuestro variado arsenal, compuesto por pistolas, escopetas y demás artilugios de fuego para largas distancias, y espadas y cuchillos para peleas cuerpo a cuerpo. Todas ellas tienen magias y movimientos especiales. El control no tiene pegas.

■ **DESARROLLO Y EXTRAS.** El desarrollo es variado, ya que aunque priman los combates, también tendremos nuestra "ración" de puzzles y plataformas. Lo malo es que es posible acabarlo en 7 horas (es el juego más corto de la comparativa), aunque también ofrece desafíos paralelos. Eso sí, si te gustó la película y en su momento no disfrutaste del juego, es una buena oportunidad para hacerlo.



Drácula y sus terroríficos secuaces tienen las horas contadas ante este cazador de monstruos.

# Conclusiones

1



2

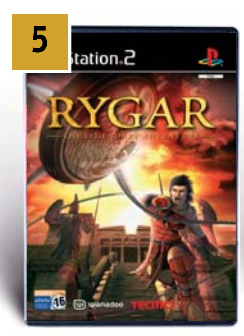


3



4



5



6



El primer puesto de esta disputada comparativa es, sin ninguna duda, para *God of War*. Y es que a estas alturas no esperábamos una aventura capaz de sorprendernos de esta manera, tanto por su variado e intenso desarrollo como por su descomunal apartado técnico. Y además, es un soplo de aire fresco entre tantas secuelas. Por detrás, muy igualados, se colocan *Prince of Persia 2* y *Devil May Cry 3*. Nos hemos decantado por *PoP2* en el segundo lugar por su variedad y equilibrio, aunque no es muy largo. Por contra, *DMC3* es más duradero, pero su desarrollo es mucho menos variado, centrado casi exclusivamente en la acción. La decisión, como siempre, es vuestra. En cuarto lugar queda *Onimusha 3*, el mejor capítulo de la saga y que además tiene precio Platinum. La penúltima posición la ocupa *Rygar*, una aventura de acción que aún puede ofreceros grandes ratos de diversión pese a su antigüedad. Y por último está *Van Helsing*, un juego estilo *DMC* que, a pesar de que ser técnicamente mejorable y bastante corto, también tiene recursos suficiente para entretener. También queremos añadir que, antes de decidiros por un título u otro, tengáis en cuenta qué tipo de ambientación os atrae más personalmente, ya que ante juegos de una calidad muy similar este factor es determinante.

| TÍTULO | CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Personajes controlables | Número de niveles | Número de armas | Modos de juego | Niveles de dificultad | Duración | Extras | Valoración |
| Devil May Cry 3 | 1 | 20 | 10 | 2 | 5 | E | MB | E |
| God of War | 1 | 16 | 4 | 2 | 4 | E | E | E |
| Onimusha 3 | 3 | 11 | 20 | 5 | 5 | MB | MB | E |
| Prince of Persia 2 | 1 | 15 | 17 | 1 | 4 | MB | MB | MB |
| Rygar | 1 | 7 | 3 | 2 | 4 | B | B | B |
| Van Helsing | 1 | 13 | 8 | 2 | 3 | R | B | B |

| TÍTULO | AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Argumento | Escenarios | Personajes | Animaciones | Escenas de vídeo | Música | Efectos de sonido | Valoración |
| Devil May Cry 3 | MB | MB | E | E | E | MB | E | E |
| God of War | MB | E | E | E | E | E | E | E |
| Onimusha 3 | MB | E | E | MB | MB | MB | MB | MB |
| Prince of Persia 2 | MB | E | E | E | MB | MB | E | E |
| Rygar | B | MB | MB | B | B | MB | MB | MB |
| Van Helsing | B | MB | B | B | MB | MB | E | MB |

| TÍTULO | SISTEMA DE CONTROL | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Botones de ataque | Botones de defensa | Combos | Variedad de golpes | Ataques a distancia | Magias | Ataques especiales | Valoración |
| Devil May Cry 3 | 2 | 1 | Sí | E | Sí | Sí | Sí | E |
| God of War | 3 | 2 | Sí | E | Sí | Sí | Sí | E |
| Onimusha 3 | 2 | 1 | Sí | MB | Sí | Sí | Sí | MB |
| Prince of Persia 2 | 3 | 2 | Sí | E | Sí | Sí | Sí | E |
| Rygar | 3 | 1 | Sí | MB | Sí | Sí | Sí | MB |
| Van Helsing | 3 | 1 | Sí | B | Sí | No | Sí | B |

| TÍTULO | COMPONENTES | | | | | | | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Acción | Plataforma | Puzzles | Exploración | Evolución de personajes | Mejora de armas | Valoración | |
| Devil May Cry 3 | Alto | Bajo | Bajo | Medio | Sí | Sí | MB | E |
| God of War | Alto | Alto | Medio | Alto | Sí | Sí | E | E |
| Onimusha 3 | Alto | Bajo | Medio | Medio | Sí | Sí | MB | MB |
| Prince of Persia 2 | Alto | Alto | Medio | Alto | Sí | No | E | E |
| Rygar | Medio | Medio | Bajo | Medio | Sí | Sí | MB | MB |
| Van Helsing | Alto | Bajo | Bajo | Medio | Sí | Sí | MB | B |

## Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.




Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.




También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea de su duración.
**Número de niveles:** La cantidad de misiones, capítulos o zonas en las que se subdivide el juego.
**Modos de juego:** Señalamos la cantidad de modalidades de juego que incluye cada título, contando el modo Historia principal y el resto de modos de juego secundarios.

### AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

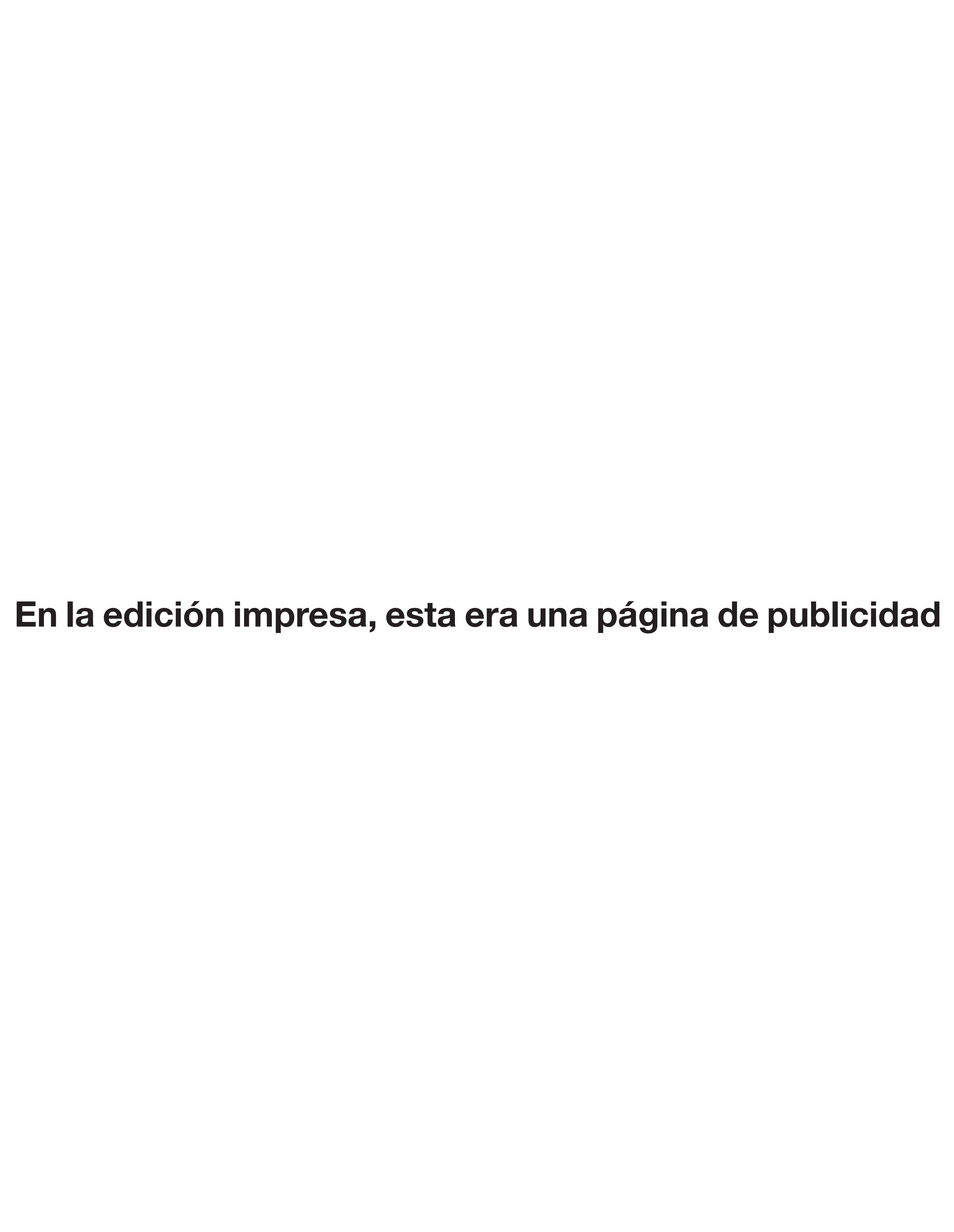
Examinamos los aspectos técnicos del juego.
**Escenarios:** Tenemos en cuenta el diseño y acabado gráfico de los escenarios.
**Personajes:** Se valora no sólo el modelado y el diseño de los personajes, sino también otros aspectos, como la variedad de enemigos.
**Música:** Puntuamos de forma positiva la calidad de la banda sonora y si es adecuada para la ambientación que ofrece el juego.

### SISTEMA DE CONTROL

Estudiamos el sistema de control y las posibilidades que ofrece aplicadas al combate.
**Botones de ataque/defensa:** La cantidad de botones utilizados para ataque y/o defensa.
**Variedad de golpes:** Evaluamos la variedad de golpes, ataques y combos de cada juego.
**Ataques a distancia:** Si el juego ofrece esa opción, ya sea con armas tipo arco o pistola, armas arrojadizas o magias de cualquier tipo.

### COMPONENTES DE JUEGO

Analizamos los elementos que ofrece el juego y en qué proporción.
**Exploración:** Comprobamos en qué medida la aventura nos exige explorar los escenarios para encontrar ítems o misiones ocultas.
**Evolución de personajes:** Indicamos si a medida que avanzamos en el juego nuestro personaje se hace más poderoso y/o gana nuevas habilidades, ya sea mediante la experiencia, acumulando algún tipo de ítem o "comprándolos" a cambio de orbes.
**Mejora de armas:** Tenemos en cuenta si las armas que llevamos pueden mejorarse para ganar más poder o nuevos usos (utilizando cualquier tipo de sistema) o si no es posible.



**En la edición impresa, esta era una página de publicidad**

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail consultorio.playmania@axelspringer.es

# Consultorio

**Si queréis Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.**

## El hampa también en PS3

**Hola PlayManía. ¿Cuándo van a sacar *The Getaway 3*?**

**Jaime Senosiain Santamaría (e-mail)**

Todavía es demasiado pronto para saber cuándo saldrá a la venta, ya que la mayoría de los títulos para PlayStation 3 están en fase de desarrollo. Pero no hay dudas de que será unos de los juegos más importantes en la próxima generación tras ver la demo no jugable que Sony nos enseñó en el pasado E3. En las imágenes se veían las calles de Londres con un nivel de realismo increíble y en el comportamiento de la gente o del tráfico.

## Juegos de aventuras

**Hola chavales. Me he pasado *Onimusha 3*. ¿Podríais recomendarme algún juego parecido pero que no fuese muy infantil?**

**Juan Rubio Gómez (e-mail)**

Si bien el estilo de juego es único de la saga *Onimusha,* existen suficientes alternativas en el catálogo de PS2 comparables en diversión y desarrollo. Si te va la acción *Devil May Cry 3*, *Prince of Persia: Warrior Within* o la sorpresa de este verano, *God of War*, no te defraudarán. Aunque son más antiguos, tanto *Rygar: The Legendary Adventure* como *Castlevania: Lament of Innocence* son buenas alternativas. A menos que no seas un seguidor incondicional de la temática samurái ninguno te decepcionará. Y en septiembre llegará *Genji*...



En septiembre llegará *Genji*, un juego de acción muy parecido a la saga famosa saga *Onimusha*.

## Para incondicionales de Snake

**Hola PlayManía. ¿Qué diferencias hay entre *Metal Gear 3 Substance* y *Snake Eater*? ¿Es el mismo juego con mejoras o es una continuación?**

**Álvaro Méndez (e-mail)**

A diferencia de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la edición ampliada de *MGS3* no se llamará *Substance* sino *Subsistence*... y ofrecerá importantes mejoras y mucho contenido extra. Contará con dos modos Online: el típico duelo a muerte (deathmatch) entre dos equipos y otro en el que varios jugadores tendrán que capturar a un jugador en el papel de Snake. Otra novedad será la utilización de una nueva cámara en tercera persona que nos dejará otro enfoque del juego. Un modo Teatro con más vídeos, más niveles de "Serpiente contra Mono" y las versiones MSX de *Metal Gear* y *Metal Gear 2: Solid Snake* completarán esta nueva versión.

*Subsistence* será una versión ampliada de *MGS3*, con nuevos extras, vídeos y modos de juego.

## Operación karaoke

**¡Hola amigos de PlayManía! ¿Son compatibles los micrófonos de *SingStar* con *Karaoke Stage* de Konami? ¿Hay previsto algún *SingStar* más para este año?**

**Rafael López Candela (e-mail)**

Los micrófonos de *SingStar* no son compatibles con *Karaoke Stage*, que todavía no se comercializa en España pero sí en el Reino Unido. No obstante, *Karaoke Stage* es compatible con varios tipos y marcas de micrófonos USB.

En cuanto a *SingStar*, *Popworld* es la última entrega, y lleva tiempo a la venta en Inglaterra. En España saldrá en octubre, con 28 temas en castellano y 2 en inglés, entre los que no faltarán artistas tan famosos como Bisbal, Melendi, Amaral, Los Ronaldos, Héroes del Silencio, Las Supremas de Móstoles...

## Un Survival Horror distinto

**Me gustaría comprarme *Haunting Ground*, pero tengo *Clock Tower 3* y me parecen iguales.**

**Tomás Garrido Coca (e-mail)**

El desarrollo del juego es parecido, pero el argumento de *Haunting Ground* es diferente. Es un título destinado a los entusiastas del terror, en el que tendremos que huir para sobrevivir. En él guiamos a una chica que, tras sufrir un accidente de tráfico, se encuentra encerrada en un castillo donde están ocurriendo extraños sucesos. Un elemento novedoso es el perro que nos acompañará, al que podremos dar órdenes y que nos ayudará durante el transcurso del juego... siempre y cuando lo eduquemos bien. La acción es algo escasa, aunque encierra numerosos puzzles que te mantendrán entretenido. Si puedes dale una oportunidad, porque merece la pena.

*Clock Tower 3* y *Haunting Ground* son juegos de terror similares... y diferentes.

## EL TEMA DEL MES:

**Con la llegada del verano, algunos de vosotros dejaréis la consola en casa una larga temporada, otros os la llevaréis de viaje... y surgen las dudas sobre su correcto cuidado. Ahí van algunas de vuestras preguntas...**

### Modo "stand by"

**Hola playmaníacos. Me voy a ir de vacaciones y no sé cuál es la forma correcta de dejar la consola apagada. ¿La desenchufo, la dejo en modo "stand by"...?**

**David Gorostiza (e-mail)**

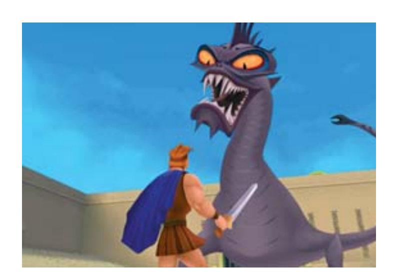
En el día a día, después de jugar, la forma correcta de apagar la consola es muy sencilla: pulsa el botón RESET durante unos segundos para pasar al modo stand by. Aparecerá una lucecita roja que indica que tu PS2 ya está apagada. En este modo PS2 consume muy poca energía y no supone un gasto importante de electricidad al año. Por el contrario, se recomienda usar el interruptor de apagado si no vas a utilizar tu PS2 durante unos cinco días. Y si te vas de vacaciones más tiempo, 10-15 días o más, se aconseja desenchufarla de la red para ahorrar energía y, sobre todo, por cuestiones de mantenimiento de la propia consola.

## Doble ración de fantasía

**Hola playmaníacos. Me gustaría saber cuántos mundos nuevos tendrá *Kingdom Hearts II* y si aparecerán mundos de la primera entrega.**

Miguel Ángel Muñoz Mohedano (e-mail)

Los chicos de Square no están muy dispuestos a soltar prenda sobre la continuación de las aventuras de Sora y sus amigos de Disney. No obstante, nosotros nos hemos enterado de que se incluirán parte de los vistos en el primer *Kingdom Hearts,* así como con un buen número de nuevos mundos. Los más destacables son el mundo de Mulán, Pesadilla Antes de Navidad, El Rey León y Piratas del Caribe. Y claro, al duplicarse el contenido es muy probable que la versión final incluya dos discos. Esperamos con impaciencia la Square-Enix Party 2005, que se celebrará a finales de julio en Japón, para contaros todo lo que allí se desvele. Eso sí, aún está por confirmar si el juego llegará a finales de año a Europa...



*Kingdom Hearts* regresará a PS2 con nuevos mundos, aventuras y personajes, como Mulán.

## 007 a lo retro

**Hola playmaníacos. Como seguidor de 007, ¿me podéis contar algo referente a *Desde Rusia con amor*?**

Roberto Valencia Gómez (e-mail)

*Desde Rusia con amor* se basa en el clásico de 007 del mismo nombre estrenado allá por los años 60. El actor Sean Connery pondrá la voz y el físico (de la época). Como buen espía al Servicio de Su Majestad, contará con los típicos y espectaculares artilugios que han hecho famoso a James Bond, tales como un divertido jetpack. El desarrollo será una combinación de acción, sigilo y conducción con personajes y localizaciones que no aparecieron en la película original. También contará con un modo Online en el que se enfrentarán los buenos contra los villanos. Un nuevo e interesante giro en la saga 007 ambientado en el pasado a diferencia de las últimas entregas. Promete...

## ¡Mamá, que miedo!

**Hola playmaníacos. Me llama mucho la atención *Project Zero II* pero es que soy una "cagueta". ¿Qué creéis que debo hacer?**

Tifa Lockheart (e-mail)

*Project Zero II* es un juego de terror psicológico al estilo de las últimas pelis japonesas como "The Ring" o "La Maldición". Si a pesar de eso quieres probarlo, lo que puedes hacer es quedar con unas amigas (o amigos) para compartir los sustos. Seguro que además de pegar varios botes en el sofá os echaréis unas risas. No obstante, os recordamos que cada juego tiene una edad mínima recomendada en función del contenido... y que es más que aconsejable seguir.




El terror japonés está más de moda que nunca: junto con los últimos estrenos cinematográficos es posible encontrar un buen puñado de juegos, entre los que destaca la serie *Project Zero.*

## ¿PSP o PS2?

**Me encanta vuestra revista. ¿Me recomendáis PSP o PSTwo? Gracias.**

José Mari Pérez Suero (e-mail)

Con las dos consolas te lo pasarás en grande. Como ya sabrás, la diferencia más importante es que PSP es portátil al contrario que PSTwo. Con PSP puedes jugar dónde y cuándo quieras, ya que es autónoma y además puedes utilizarla como reproductor de música y vídeo. En cambio, PSTwo necesita estar conectada a una TV o un monitor para echarte unas partidas. Aunque las dos máquinas ofrecen juegos excelentes, el catálogo de PSTwo es mucho más extenso y variado por ahora... ya que PSP aún no está a la venta en España.

## Killzone en cómic

**Hace un tiempo leí algo sobre cómics de *Killzone*. ¿Llegarán a España?**

José María Ajenjo Jiménez (e-mail)

No saldrán en ningún sitio, ya que han sido cancelados por problemas financieros de la editorial, Dreamwave Productions. Tenían previstos tres tomos, en los que se describía el ataque de los Helgast a varias colonias de la Alianza y cómo el escuadrón de Rico intenta detener la invasión enemiga. Una pena...

# CUIDADOS SENCILLOS DE LA CONSOLA EN VERANO

### Limpieza exterior

**Acabo de volver de vacaciones y tengo mi PS2 llena de polvo por fuera. ¿Cómo debo quitarlo?**

José Manuel Reinosa (e-mail)

En primer lugar, desenchufa tu PS2 de la corriente. Para quitar la mayor parte del polvo utiliza un plumero y luego pasa un paño humedecido en agua para limpiar la superficie de tu PS2. Para los recovecos es bueno usar un bastoncillo de algodón también humedecido en agua. Nunca debes usar un paño seco o productos de limpieza tales como limpiacristales, ya que pueden estropear la carcasa.

### Transporte de la consola

**¿Qué tal playmaníacos? Me voy de vacaciones y estoy dudando si llevarme la PS2 conmigo. ¿Puede estropearse durante el viaje?**

Javier Milleiro (e-mail)

No te preocupes, porque no le tiene por qué pasar nada. Lo mejor es embalarla con plástico con burbujas de aire para que amortigüe los golpes que pudiera recibir la consola durante el viaje. Si vas a coger un avión te recomendamos que la lleves contigo en el equipaje de mano, ya que las maletas pueden recibir bastantes golpes en el aeropuerto. Aunque no son imprescindibles, venden unas bolsas muy chulas para transportar tu PS2 con espacio para los mandos y tus juegos preferidos. ¡Que disfrutes las vacaciones!

### Problemas de lectura

**¿Por qué me van a saltos los vídeos de todos los juegos? Antes de irme de vacaciones no me pasaba...**

Ruth Espino (e-mail)

Es un claro síntoma de que el lector de tu consola puede haber cogido polvo. Intenta quitarlo utilizando un CD limpiador o prueba con el modo Diagnóstico de PS2. Enciende la consola pulsando el botón EJECT. Ahora pulsa ▲ para ir al menú Versión, y dentro de éste, elige la opción Consola, dale de nuevo al ▲ y activa la opción Diagnóstico. Una vez hecho, vuelve al menú principal pulsando ● las veces que sea necesario. Pon el disco en la bandeja y ciérrala. Si el lector no está muy sucio, este proceso puede mejorar la lectura del disco.



## Preguntas rápidas, respuestas cortas

### ¿Cuándo llegará Musashi a España?

Carlos Ferri (e-mail)

El juego de Square-Enix *Musashi* saldrá en Europa el 9 de septiembre vía Atari, y se llamará *Musashi: Samurai Legend.*

### ¿Se puede grabar el formato UMD como un DVD?

Álex Martín (e-mail)

No es posible hacerlo, ya que Sony no sacará grabadoras para el formato UMD. Si quieres escuchar música o ver vídeos en la PSP puedes utilizar un Memory Stick.

### ¿Espero a Star Wars Battlefront II o me decido por Star Wars, Episodio III?

Marc Teixido Gironés (e-mail)

Quedan muchos meses hasta que salga *Battlefront II,* por lo que hacerte con *Star Wars Episodio III* es una buena opción.

### ¿Se podrá utilizar la PSP como un GPS mediante algún accesorio?

Miguel García Jiménez (e-mail)

Por ahora no se ha anunciado ningún accesorio de navegación por GPS para la PSP, aunque sería una buena idea.

### ¿Qué novedades tendrá Driver 4?

Manuel Mora Cuesta (e-mail)

Saldrá en PS2, se desarrollará en la ciudad de Nueva York y tendrá un modo Online. Será más parecido al *Driver* original. Llegará a principios de 2006.

### ¿Cuándo va a salir Forbidden Siren 2?

David Cámara Perales (e-mail)

No hay fecha definitiva, pero todo parece indicar que saldrá en el primer trimestre de 2006.

### ¿Qué me recomendáis, F1 2005 o MotoGP 4?

Carlos Castelló Santafé (e-mail)

Decide si te gustan más los coches o las motos, porque los dos juegos son muy completos en circuitos, pilotos y modos de juego... El gusto manda.

### ¿Podrán jugar hasta 32 jugadores en SOCOM 3?

Alfonso Rey (e-mail)

Es cierto. También podrás utilizar vehículos y lanchas en el modo Online, usar nuevas armas y vendrá con 12 mapas nuevos más extensos que en *SOCOM II.*

### ¿Se puede utilizar un mando inalámbrico en PS2?

Antonio Sánchez Coletera (Sabadell)

Existen muchos modelos. Logitech tiene uno con licencia oficial muy bueno y con gran duración de las baterías.



Por increíble que parezca, *Burnout: Revenge* ofrecerá unos gráficos aún mejores que los de su predecesor, aunque el salto no será tan impactante como el que hemos visto de la segunda a la tercera entrega.

## Gráficos en Burnout: Revenge

**Tengo el *Burnout 3: Takedown* y me gustaría saber si los gráficos de *Burnout: Revenge* serán mejores.**

Richard Purol (Guadalajara)

Superar los gráficos de *Burnout 3* es una tarea difícil... pero tras ver el juego en la feria E3 os podemos decir que lo han conseguido, aunque tampoco será un salto brutal. Lo más importante de la próxima entrega serán los cambios en la jugabilidad. Así, la palabra *Revenge* (venganza) indica que, si hacemos chocar a alguien que provocó nosotros colisionáramos, seremos premiados con turbos y explosiones con las que destrozar nuestro coche tras un accidente.

## Coches únicos en tu PSP

**¿Qué tal play-fans? Estoy impaciente esperando la PSP y tengo un par de dudas: ¿Son reales los coches de *Ridge Racer*? ¿Estará *Los Sims 2* en las tiendas el 1 de septiembre junto con la consola?**

Antonio Dávila Rodríguez (e-mail)

Entendemos que estés impaciente, pero verás que la espera ha merecido la pena cuando te hagas con una PSP.

Los coches de *Ridge Racer* no son réplicas de coches de marcas conocidas, pero el diseño y el acabado son tan buenos que los automóviles no tienen nada que envidiar a los que vemos por la calle o en la tele. En cuanto a *Los Sims 2*, no estará disponible el día del lanzamiento de la consola. Tendrás que esperar un poco más, hasta noviembre, para hacerte con él.

## Deporte de la raqueta

**Hola playmaníacos. Estoy dudando entre comprarme *Smash Court Tennis 2* y *Top Spin.***

Borja (e-mail)

La única duda está en cuándo quieres empezar a pegar raquetazos. *Top Spin* recreará fielmente el deporte de la raqueta e incluirá un entretenidísimo modo Online, pero tendrás que esperar a septiembre para jugarlo. *Smart Court Tennis 2* es un magnífico juego que ofrece un control ajustado incluso para jugadores muy exigentes, y además cuenta con tenistas y torneos reales. Por otra parte, está en Platinum y es una interesante opción que seguro no te decepcionará.

*Smash Court Tennis* y *Top Spin* son dos de los mejores juegos de tenis de PS2.

# PROBLEMAS TÉCNICOS

### Pasar de módem a router

**Tengo una conexión ADSL con un módem USB. ¿Qué necesito para conectar el PC y la PS2 a la vez?**

Javier Pérez (e-mail)

La solución más fácil y que te dará mejores resultados es hacerte con un router. Con ese aparato podrás compartir la conexión a Internet en el ordenador y la consola. En las tiendas de informática se pueden encontrar fácilmente, pero nosotros te recomendamos que primero preguntes a tu proveedor de Internet si tiene algún modelo de router compatible con tu conexión, ya que así te ahorrarás quebraderos de cabeza en la configuración.

El multitap de Sony no debería dar problemas en ninguna PS2.

### Problemas con el multitap

**Tengo un problema con los multitap en mi PS2, tanto con el oficial como con el de otra marca. Sólo reconocen un mando y no tarjetas de memoria u otros mandos.**

Javi (e-mail)

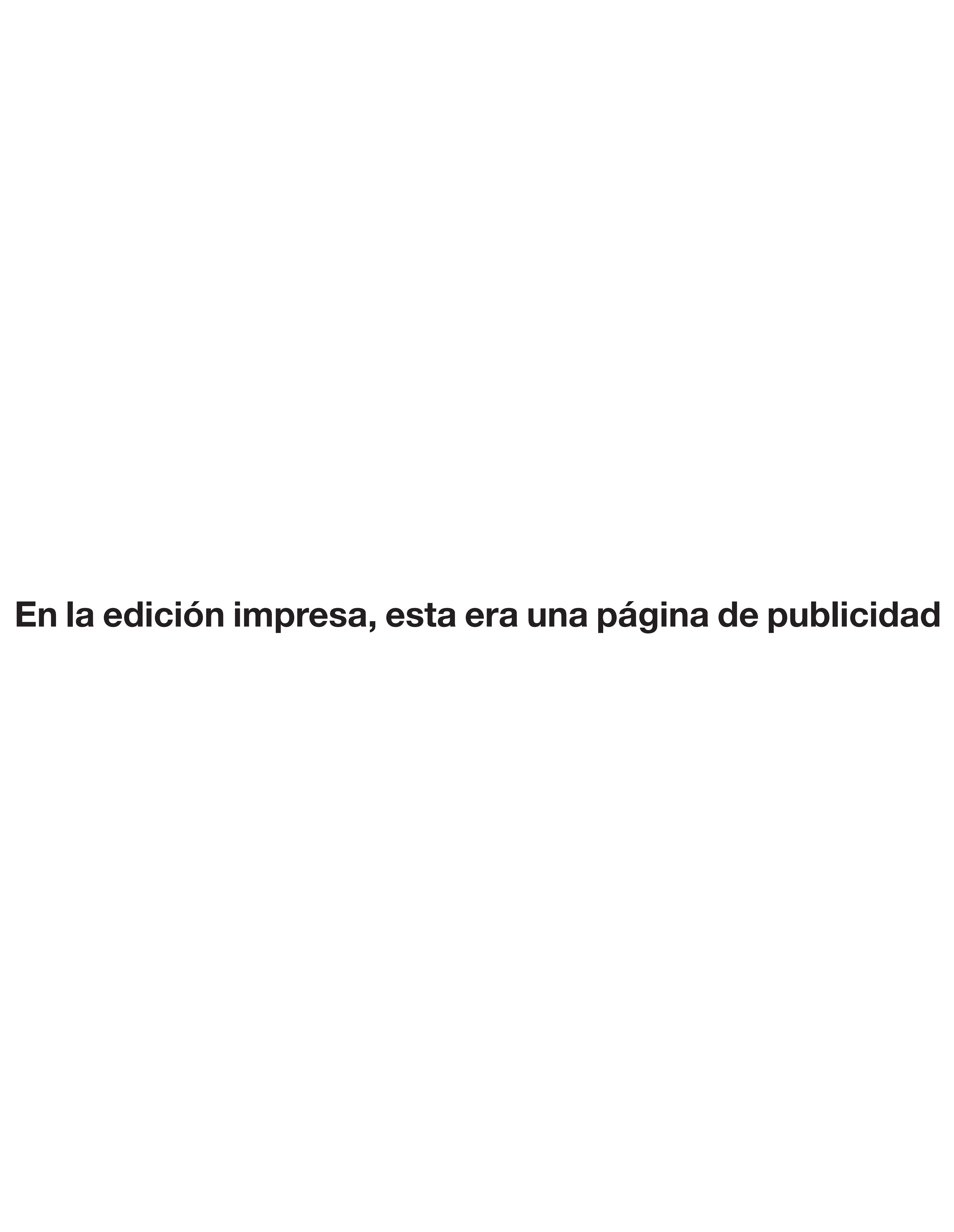
Primero tienes que estar seguro de que los juegos que estás probando admiten multitap. Para comprobar que funciona sin problemas, prueba por ejemplo con *Pro Evolution Soccer 4.* Si con este juego el problema persiste, es bastante probable que el puerto de mandos de tu consola tenga algún problema, y en esos casos lo mejor es llamar al Servicio Técnico de PlayStation (902 102 102).

### Calidad de imagen

**Hola playmaníacos. ¿Existe alguna forma de mejorar la calidad de imagen de PS2?**

Montse Llopis (e-mail)

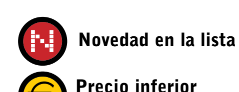
La calidad de la imagen de la consola es muy buena, pero depende de la televisión y el cable de vídeo. Puedes mejorar mucho la imagen utilizando un cable RGB si tu televisión dispone de entradas de Euroconector. El único "pero" de los cables RGB es que los DVD se ven con una tonalidad verde muy molesta... algo que ciertos modelos solucionan con un interruptor.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS

# Los mejores juegos para PS2

**Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.**



Novedad en la lista

Precio inferior a 40 euros

## Deportivos

### Este mes recomendamos...

(=) **1. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡ahora en Platinum!

(=) **2. FIFA Football 2005**
El juego de fútbol más completo baja de precio.

(↑) **3. Tony Hawk's Underground 2**
El skate más divertido y completo.

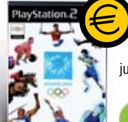
(↓) **4. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

(=) **5. Roland Garros 2005**
Si te gusta el tenis, no te lo puedes perder.

(=) **6. UEFA Champions League**
Disfruta de la Champions a un precio de risa.

**Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.**

### Athens 2004
**Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

**8** **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

### FIFA Football 2005
**EA Sports | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**



Tan completo como siempre (clubes, torneos, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo, ajustado y satisfactorio.

**10** **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

### FIFA Street
**EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

**8** **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

### Fight Night Round 2
**EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años**



Combates de boxeo dinámicos, muy espectaculares y con 36 púgiles reales para elegir. Por calidad técnica y diversión es el mejor en su género.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta el boxeo, aquí tienes el simulador más realista y entretenido.**

### NBA Live 2005
**EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y que viene cargado de opciones y modos de juego. Hoy por hoy, es el mejor juego de basket.

**9** **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**



### ESPN NBA 2K5
**Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años**



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

**9** **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

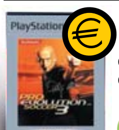
### NBA Street V3
**EA Big | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

**9** **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido.**

### Pro Evolution Soccer 3
**Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. ¡Y está en Platinum!

**9** **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

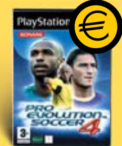
### Roland Garros 2005
**Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



El juego de tenis más realista y vistoso, que cuenta con la licencia de uno de los grandes torneos y con 16 tenistas reales. Si te gusta este deporte, pruébalo.

**8** **VALORACIÓN: Aunque se parece a *Smash Court Tennis 2*, ofrece recursos propios para enganchar.**

### Pro Evolution Soccer 4
**Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**

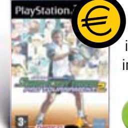


Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

**9** **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**



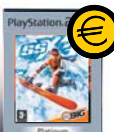
### Smash Court Tennis 2
**Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

### SSX 3
**EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

**9** **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

### Tiger Woods PGA Tour 2005
**EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Por calidad técnica, realismo y cantidad de opciones, es el mejor simulador de golf que puedes encontrar hoy en día en PS2. Y esta edición estrena modo Online.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta el golf no lo dudes, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* es tu juego.**

### Tony Hawk's Underground
**Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años**



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

**10** **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

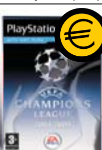
### Tony Hawk's Underground 2
**Activision | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años**



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

**9** **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

### UEFA Champions League 2004-2005
**EA Sports | 19,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.

**9** **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**

# Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

## Este mes recomendamos...

(=) **1. God of War**
■ Una aventura de acción digna de los Dioses.

(=) **2. GTA San Andreas**
■ El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(=) **3. MGS 3 Snake Eater**
■ Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(↑) **4. Batman Begins**
■ Vive la última aventura del hombre-murciélago.

(↓) **5. Prince of Persia 2**
■ Vuelve el Príncipe de la acción y los saltos.

(↑) **6. Cold Fear**
■ Sobrevive al terror en alta mar...

### Batman Begins
**EA Games | 62.95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Métete en la piel de Batman en este juego basado en el film en el que el sigilo y el miedo son tus mejores armas. Además de peleas, también hay fases con el Batmovil.

**8** **VALORACIÓN: Si eres fan de la película o de este superhéroe, desde luego no te defraudará.**

### Death by Degrees
**Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Una aventura muy completa en la que la acción tiene tanta importancia como la exploración y los puzzles. Y protagonizada por Nina, la guapa luchadora de *Tekken*.

**8** **VALORACIÓN: Si buscas un juego que ofrezca algo más que combates, es una gran opción.**

### Driv3r
**Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde muchos enteros a la hora de bajarse del coche.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

### Cold Fear
**UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Un gran Survival Horror ambientado en medio del océano en el que tendrás que enfrentarte a una misteriosa y terrible amenaza que viene del mar...

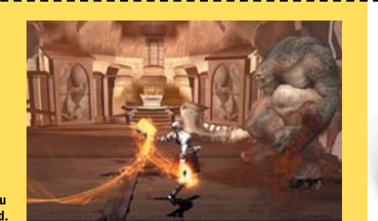
**9** **VALORACIÓN: Acción y sencillos puzzles en una terrorífica aventura con una lograda ambientación.**

### God of War
**Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Una aventura de acción que combina de forma magistral acción, puzzles y saltos con toda la magia de la mitología griega. Técnicamente es impresionante.

**10** **VALORACIÓN: Una aventura que enamora por su apartado técnico, su variedad y su irresistible jugabilidad.**



### Grand Theft Auto: San Andreas
**Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años**



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa y divertida. No te la puedes perder.

**10** **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible..**

### Grand Theft Auto: Vice City
**Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la mafia.

**10** **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

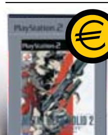
### Haunting Ground
**Capcom | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Una aventura de terror en la que no encontraremos casi acción y sí muchos puzzles. Contaremos con la ayuda de un perro al que podremos dar órdenes.

**8** **VALORACIÓN: Si no te importa la ausencia de acción y buscas una aventura diferente, pruébalo.**

### Metal Gear Solid 2
**Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Hasta este mes, la mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

**10** **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

### Metal Gear Solid 3 Snake Eater
**Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

**10** **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**



### Onimusha 3
**Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

**9** **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

### Prince of Persia 2: El Alma del Guerrero
**UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**




Vuelve el Príncipe más oscuro y salvaje en una aventura llena de acción y saltos que nos llevará a un escenario infernal. Un juego genial superior al primer *POP*.

**9** **VALORACIÓN: Una espectacular aventura con mucha acción que te atrapará sin remedio hasta el final.**

### Resident Evil Outbreak
**Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

**9** **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

### Silent Hill 4: The Room
**Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

**9** **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

### Splinter Cell Chaos Theory
**UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años**



Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

**9** **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

### Tenchu Fatal Shadows
**Sega | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +15 años**



Dos letales ninjas expertas en sigilo protagonizan esta aventura de acción de "sabor oriental". Técnicamente no impresiona, pero su desarrollo convence.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta la saga *Tenchu* y/o los juegos de infiltración, no te decepcionará.**

### True Crime Streets of L.A.
**Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

**10** **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

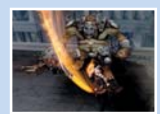
## Los favoritos del mes...

(=) **1. MGS 3 Snake Eater**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



Snake regresa a lo grande con una aventura que exhibe un inmejorable apartado técnico y un emocionante desarrollo lleno de sorpresas. Es la mejor aventura de PS2.

(↑) **2. God of War**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



La sorpresa de la temporada. Una impresionante aventura de acción que mezcla acción, puzzles y saltos y que además tiene toda la magia de la mitología griega. Alucinante.

(↓) **3. Gran Turismo 4**
■ **Velocidad | 64,95 €**



El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(↓) **4. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(=) **5. Midnight Club 3**
■ **Velocidad | 59,95 €**

Frenéticas carreras por tres ciudades distintas con libertad de movimientos, coches reales y muchísimas opciones de tuning. Vibrante y divertido como pocos.

(=) **6. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Simulador de fútbol | 29,95 €**



La soberbia jugabilidad ya clásica en la serie, ahora acompañada de un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Un año más, fútbol en estado puro.

(=) **7. Tekken 5**
■ **Lucha | 59,95 €**

La saga de lucha "reina" en PlayStation vuelve con su entrega más espectacular, completa e irresistible. A poco que te guste el género, vas a alucinar.

(=) **8. Need for Speed Under. 2**
■ **Velocidad | 62,95**



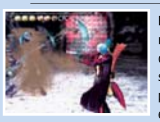
Espectaculares carreras nocturnas por la ciudad con grandes opciones de "tuneo". Sorprendente y muy divertido, es uno de los mejores juegos de velocidad que hay en PS2.

(↑) **9. Formula One 05**
■ **Simulador de F1 | 59,95 €**



Nunca la Fórmula 1 ha estado tan de moda como ahora y, por suerte, podemos recrearla en casa y con todo lujo de detalles gracias a *Formula One 05*.

(↓) **10. Devil May Cry 3**
■ **Aventura de acción | 63,95 €**



El cazademonios Dante regresa con un nuevo derroche de acción en el que se tendrá que enfrentar a su propio hermano. Es la más espectacular de la saga.

# Rol y Aventuras Gráficas

## Este mes recomendamos...

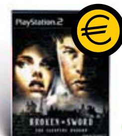
(=) **1. Final Fantasy X-2**
Su precio Platinum le hace aún más irresistible.

(N) **2. Lucifer´s Call**
Rol de calidad para auténticos fans del género.

(↓) **3. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

**Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.**

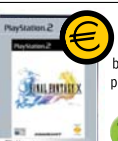
### Broken Sword: El Sueño del Dragón
**THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

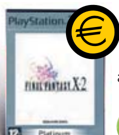
### Final Fantasy X
**Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

### Final Fantasy X-2
**Square-Enix | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

### ESDLA: La Tercera Edad
**EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**

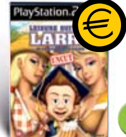


Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



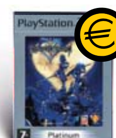
### Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
**Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

### Kingdom Hearts
**Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años**



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

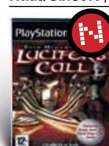
### Shadow Hearts Covenant
**Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años**



Dinámicos combates por turnos y con una ambientación original (principios del siglo XX pero con muchos elementos sobrenaturales). Mejor que el anterior.

8 **VALORACIÓN: Un notable juego de rol que convencerá a los fans del género. Eso sí, está en inglés.**

### Shin Megami Tensei: Lucifer´s Call
**Atlus/UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años**



Rol de estética manga y ambientación sobrenatural en el que podrás reclutar hasta 100 demonios para unos combates por turnos llenos de posibilidades

8 **VALORACIÓN: Un juego de rol de calidad recomendado para fans del género. Eso sí, está en inglés.**

### Star Ocean: Till the End of Time
**Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años**



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

### Suikoden IV
**Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años**



Un juego que mezcla combates por turnos con batallas navales "estilo tablero". Técnicamente no está mal, aunque el desarrollo tiene momentos monótonos.

7 **VALORACIÓN: Los fanáticos del género sabrán valorar sus virtudes, aunque hay opciones mejores.**

# Inteligencia

## Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Kessen III**
Batallas por turnos en el Japón medieval.

(=) **3. 7 Sins**
Triunfa en la vida dejándote llevar por el vicio.

**Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...**

### 7 Sins
**Atari | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Un simulador social donde tendrás que triunfar dejándote llevar por los 7 pecados capitales: lujuria, ira, envidia, pereza, gula... representados en 20 minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Si eres adulto te puede interesar, aunque es algo repetitivo y técnicamente flojea.**

### Age of Empires II: The Age of Kings
**Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Los distintos modos de juego y la opción de poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción interesante para los estrategas.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

### Commandos 2: Men of Courage
**Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años**



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

### Los Urbz: Sims en la Ciudad
**EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



### Kessen III
**Koei | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años**



Lucha por la unificación del Japón medieval en emocionantes batallas por turnos, en las que también hay acción y toques roleros. Le faltan más opciones.

7 **VALORACIÓN: Pese a que pueda pecar de monótono, es la mejor entrega de toda la saga *Kessen*.**

### Kuri Kuri Mix
**Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

### Los Sims Toman la Calle
**EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años**



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

### Manager de Liga 2005
**Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

### Playboy The Mansion
**UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...

7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

### Total Club Manager 2005
**EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

# Velocidad

## Este mes recomendamos...

(=) **1. Gran Turismo 4**
Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

(=) **2. Formula One 05**
Conduce como Alonso en el simulador oficial.

(=) **3. Midnight Club 3**
Las carreras nocturnas más espectaculares.

(↑) **4. Moto GP 4**
El mejor juego sobre el Mundial de Motociclismo.

(↓) **5. Juiced**
Otro irresistible juego de velocidad y tuning.

(N) **6. Mashed XXL**
Un divertido arcade para hasta 4 jugadores.

**Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.**

### Burnout 3 Takedown
**EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

**9 VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

### Colin McRae Rally 2005
**Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

**9 VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

### Enthusia Professional Racing
**Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Un simulador que tiene sus mejores bazas en el realismo que ofrece y en sus 200 coches reales. Sin embargo, "pincha" en la sensación de velocidad.

**8 VALORACIÓN: Los fanáticos del motor seguro que saben apreciar este simulador tan exigente.**

### Formula One 04
**Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



El juego oficial del campeonato pasado de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y a este precio...

**9 VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar por calidad y precio.**

### Formula One 05
**Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Métete en la piel de Fernando Alonso en el simulador oficial de la presente temporada que además es más realista y espectacular que nunca. No te lo pierdas.

**9 VALORACIÓN: Todos los pilotos y grandes premios en un simulador imprescindible para fans de la F1.**

### Gran Turismo 4
**Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años**

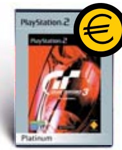


Compra y mejora más de 700 coches reales de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

**10 VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo, es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



### Gran Turismo 3
**Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

**10 VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

### Juiced
**THQ | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años**



Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de competiciones urbanas. Su control es bastante realista.

**9 VALORACIÓN: Por gráficos, espectacularidad y opciones de "tuneo", es uno de los mejores.**

### Mashed XXL
**Empire | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años**



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. En esta nueva versión "extendida" hay más coches, más pistas y nuevos retos.

**8 VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

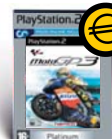
### Midnight Club 3 Dub Edition
**Rockstar | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años**



Carreras nocturnas por tres ciudades con libertad de movimientos, coches reales y alucinantes opciones de tuning. Impresionante control y apartado técnico.

**9 VALORACIÓN: Si te gustan los coches y el tuning, es una de las mejores opciones del mercado.**

### Moto GP 3
**Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

**8 VALORACIÓN: De lo mejor en motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

### Moto GP 4
**Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Todos los pilotos, circuitos y escuderías reales de las tres cilindradas en este impresionante simulador que además ahora es más realista que nunca.

**9 VALORACIÓN: Es el mejor simulador basado en el Mundial de Motociclismo. Así de sencillo.**

### Need for Speed Underground
**EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

**9 VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

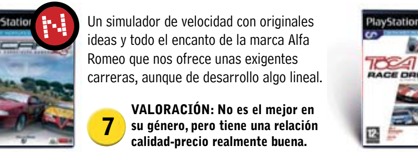
### Need for Speed Underground 2
**EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**

Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

**10 VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, *NFSU2* es uno de los mejores en su género.**



### SCAR (Squadra Corse Alfa Romeo)
**Planeta | 39,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



Un simulador de velocidad con originales ideas y todo el encanto de la marca Alfa Romeo que nos ofrece unas exigentes carreras, aunque de desarrollo algo lineal.

**7 VALORACIÓN: No es el mejor en su género, pero tiene una relación calidad-precio realmente buena.**

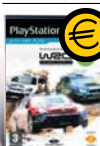
### TOCA Race Driver 2
**Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

**9 VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

### WRC 4
**Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



El juego oficial del Mundial llega cargado de novedades, como un modo Online, y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

**9 VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

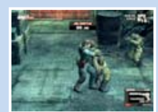
## Vuestros favoritos

(=) **1. GTA San Andreas**
**Aventura de acción | 64,95 €**



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(=) **2. Metal Gear Solid 3**
**Aventura de acción | 59,95 €**



*MGS3 Snake Eater* pronto se ha afianzado en los primeros puestos de vuestra lista. Su sorprendente desarrollo y su gran calidad técnica le hacen merecedor de tal honor.

(↑) **3. Gran Turismo 4**
**Velocidad | 64,95 €**

El mejor juego de velocidad de la historia no podía faltar en vuestra lista de juegos favoritos. Ha pulverizado récords de ventas.. y también de votos.

(↓) **4. Pro Evolution Soccer 4**
**Deportivo | 29,95 €**

Habiendo batido récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. ¡Y ahora está en Platinum!

(=) **5. NFS Underground 2**
**Velocidad | 62,95 €**

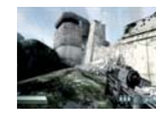


El juego de velocidad y tuning más espectacular de todo el catálogo no podía pasar desapercibido para vosotros. Aunque ha perdido fuelle con la llegada de *GT4*.

(=) **6. Final Fantasy X**
**Juego de rol | 29,95 €**

La saga de rol por excelencia mantiene posiciones por el empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(=) **7. Killzone**
**Shoot´em up | 29,95 €**



Ha tardado en llegar a esta lista, pero al final habéis sabido apreciar la calidad de uno de los mejores shooters de PS2. Y por eso aparece en esta destacada posición.

(N) **8. Formula One 05**
**Velocidad | 59,95 €**



La "Alonsomanía" sigue arrasando en todo el país, y este gran simulador de Fórmula 1 no hace sino agrandar más la leyenda. Es uno de los más votados.

(N) **9. God of War**
**Aventura de acción | 59,95 €**



Es una de las mejores aventuras de acción que hay en PS2 y no podía pasar desapercibida ante vosotros. Seguro que poco a poco va escalando puestos en la lista.

(=) **10. Call of Duty Finest Hour**
**Shoot´em up | 59,95 €**



Los shoot´em up que se ambientan en la Segunda Guerra Mundial no pasan de moda. Y éste es uno de los mejores, al menos hasta que salga su segunda entrega...

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

# Acción en 1ª persona

## Este mes recomendamos...

(=) **1. MoH European Assault**
Otro gran shoot´em up en la II Guerra Mundial.

(=) **2. TimeSplitters F. P.**
Disparos subjetivos a través del tiempo.

(=) **3. Area 51**
Acaba con una terrible amenaza alienígena.

**Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.**

### Ace Combat Jefe de Escuadrón
**Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

**8** **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

### Area 51
**Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años**



Intérnate en una base militar donde se realizan experimentos con alienígenas y enfréntate a una amenaza de otra galaxia en este intenso shooter repleto de acción.

**9** **VALORACIÓN: Por su absorbente desarrollo y su gran ambientación, es una opción muy recomendable.**

### Brothers in Arms
**UbiSoft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años**



Acción muy realista en plena Segunda Guerra Mundial al mando de un pelotón de soldados. Lástima que sus fallos técnicos terminen afectando a la diversión.

**7** **VALORACIÓN: Si te gusta el género bélico, sabrás disculpar sus fallos gráficos y de control.**

### Killzone
**Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años**



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

**9** **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shooters para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

### Call of Duty Finest Hour
**Activision | 44,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años**



Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

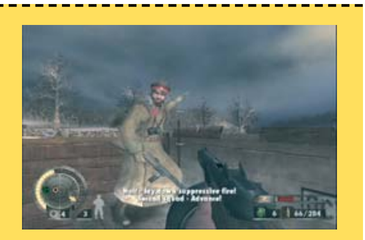
**9** **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este shoot'em up.**

### Medal of Honor: European Assault
**EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años**



La saga *MoH* evoluciona y nos ofrece un shooter único que combina acción con toques estratégicos. Es más realista y mantiene una ambientación sublime.

**9** **VALORACIÓN: Si te consideras fanático de la acción bélica, no te puedes perder el nuevo *MoH*.**



### Medal of Honor: Rising Sun
**EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años**



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la la Segunda Guerra Mundial, te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

**9** **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

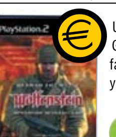
### Project Snowblind
**Eidos | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años**



Un shoot´em up de corte futurista en el que manejaremos a un supersoldado con poderes y armas muy originales. Además, tiene un potente modo Online.

**8** **VALORACIÓN: Un shoot'em up intenso y frenético como pocos aunque, eso sí, se hace algo corto.**

### Return to Castle Wolfenstein
**Activision | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, y su precio actual le hace irresistible.

**9** **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

### TimeSplitters Futuro Perfecto
**EA Games | 62,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años**



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

**10** **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

# Plataformas

## Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(↑) **3. Los Increíbles**
Su precio Platinum le hace aún más atractivo.

**Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.**

### Crash Twinsanity
**Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.



**7** **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

### Jak II El Renegado
**Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

**10** **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

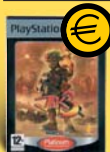
### Los Increíbles
**THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años**



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

**8** **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

### Jak 3
**Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

**9** **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



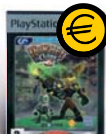
### Ratchet & Clank 2
**Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

**9** **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

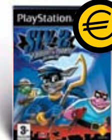
### Ratchet & Clank 3
**Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

**9** **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

### Sly 2: Ladrones de Guante Blanco
**Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

**8** **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**

### Sonic Heroes
**Sega | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

**8** **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

### Sonic Mega Collection Plus
**Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años**



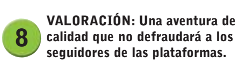
Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

**7** **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

### Sphinx y la Maldita Momia
**THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.



**8** **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

# Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

## Este mes recomendamos...

- (=) **1. Devil May Cry 3** — Una nueva y espectacular aventura de Dante.
- (=) **2. Star Wars Battlefront** — Acción trepidante "made in Lucas".
- (=) **3. Destroy All Humans!** — Conquista la Tierra de la forma más divertida.
- (N) **4. Los 4 Fantásticos** — Asume el control de este grupo de superhéroes.
- (↓) **5. Star Wars Episodio III** — El juego basado en la película más esperada.
- (↓) **6. Dynasty Warriors 5** — Más batallas multitudinarias en la China feudal.

### Champions: Return to Arms

**UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años**



Nuevas aventuras en un universo de fantasía para disfrutar en solitario o compartirlas con otros 3 amigos (tanto Online como Offline). Muy espectacular.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con toques roleros, ésta es una de las mejores opciones.**

### Destroy All Humans!

**THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Un alien con "mala uva" debe conquistar la Tierra usando todo tipo de poderes y armas (incluido un ovni). Es divertidísimo, aunque técnicamente tiene ciertos fallos.

**9** **VALORACIÓN: Un juego de acción diferente, variado, muy divertido y con mucho humor.**

### Dynasty Warriors 5

**Koei | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años**



Vuelven los combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y posibilidad de jugar con un amigo son las bazas de esta entrega.

**8** **VALORACIÓN: A pesar de ser parecido a los anteriores, si eres fan de la saga te va a encantar.**

### ESDLA El Retorno del Rey

**EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

**9** **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

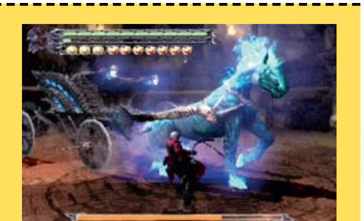
### Devil May Cry 3

**Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

**9** **VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.**



### Enter the Matrix

**Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

**8** **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

### Lego Star Wars

**Eidos | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



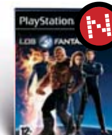


Disfruta los mejores momentos de la saga "Star Wars", pero construidos con las famosas piezas de "Lego". Sorprendente y sumamente original.

**8** **VALORACIÓN: Si te gusta "Star Wars", no te puedes perder este juego de acción y aventura.**

### Los 4 Fantásticos

**Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Un juego de acción en el que podrás controlar alternativamente a este grupo de superhéroes o pelear junto a un amigo. Lástima que gráficamente sea tan pobre.

**7** **VALORACIÓN: Si te gusta la peli y/o estos superhéroes, te molará. Para el resto hay títulos mejores.**

### Mercenarios. El arte de la destrucción

**LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

**8** **VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.**

### Monster Hunter

**Capcom | 49,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años**



Prepárate para cazar monstruos en este espectacular juego de acción con ciertos toques "roleros" que ofrece partidas para hasta 4 jugadores Online.

**8** **VALORACIÓN: Una apuesta por la acción original y distinta al resto. Merece la pena probarlo.**

### Psi-Ops The Mindgate Conspiracy

**Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años**

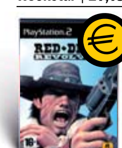


Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

**9** **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

### Red Dead Revolver

**Rockstar | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años**



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que, además, recrea el salvaje Oeste de manera magistral. Muy recomendable.

**9** **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

### SOCOM II: U.S. Navy Seals

**Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años**



El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

**9** **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

### Star Wars Battlefront

**LucasArts | 59,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años**



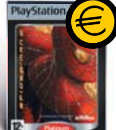
Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

**9** **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**



### Spider-Man 2

**Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**

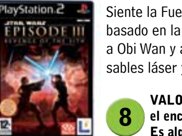


Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

**9** **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**

### Star Wars Episodio III

**LucasArts | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Siente la Fuerza con este beat´em up basado en la película, en el que manejas a Obi Wan y a Anakin Skywalker con sus sables láser y todos sus poderes Jedi.

**8** **VALORACIÓN: Acción con todo el encanto de la saga galáctica. Es algo corto, aunque tiene extras.**

### Viewtiful Joe 2

**Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años**



Otro derroche de acción que vuelve a combinar un desarrollo en 2D con un original acabado gráfico. Lo mejor: los poderes de sus protagonistas.

**8** **VALORACIÓN: Un sorprendente torrente de acción tan divertido y original como la primera parte.**

## Los mejores Platinum

### (=) 1. GTA Vice City

■ **Aventura de acción | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

### (↑) 2. Need For Speed Under.

■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

### (↓) 3. Final Fantasy X

■ **Rol | 29,95 €**



Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2, y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen lo prueben. Merece la pena.

### (=) 4. Pro Evolution Soccer 4

■ **Deportivo | 29,95 €**

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador apasionante y que además ahora incluye algunas licencias, como la Liga española.

### (=) 5. Final Fantasy X-2

■ **Rol | 29,95 €**



Toda la magia de la saga *Final Fantasy* en un juego de rol por turnos menos lineal y con un argumento más "ligerito". A este fenomenal precio no te lo puedes perder.

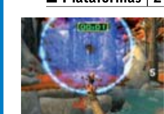
### (=) 6. Kingdom Hearts

■ **Juego de rol de acción | 29,95 €**

Square y Disney se dieron la mano en esta obra maestra del género, capaz de enamorar tanto por su absorbente desarrollo como por su apartado técnico.

### (N) 7. Jak 3

■ **Plataformas | 29,95 €**



Por su divertidísima mezcla entre acción, conducción y plataformas, la mejor aventura de Jak se merecía entrar en esta lista, ¿no? Si no lo tienes, ¿a qué esperas?

### (=) 8. FIFA Football 2005

■ **Deportivo | 29,95 €**



La entrega de este año es la más completa y espectacular, e incluye novedades jugables muy interesantes. Si aún no lo has probado, ésta es tu oportunidad de disfrutarlo.

### (=) 9. SOCOM II U.S. Navy Seals

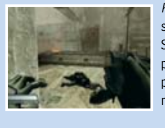
■ **Acción | 29,95 €**



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

### (N) 10. Killzone

■ **Shoot´em up | 29,95 €**



*Killzone* es uno de los mejores shoot´em up que hay en PS2. Su llegada a la serie Platinum puede ser una buena ocasión para hacerte con él. Si es que no lo tienes ya, claro...

# Lucha

## Este mes recomendamos...

(=) **1. Tekken 5**
El rey de la lucha en PS2 ha regresado.

(N) **2. Los Caballeros del Zodiaco**
Para fanáticos de la serie de animación.

(↓) **3. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. Y en Platinum.

**Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.**

### Def Jam Fight for New York
**EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años**



Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

### Dragon Ball Z Budokai III
**Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

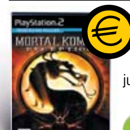
### Los Caballeros del Zodíaco
**Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +7 años**



Un juego de lucha que retrata con acierto la inolvidable serie de animación. Eso sí, pese a tener 24 luchadores, se hace corto y como juego de lucha es algo simple.

7 **VALORACIÓN: Tiene sus defectos, pero si te gusta la serie merece la pena que le des una oportunidad.**

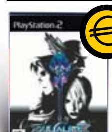
### Mortal Kombat Deception
**Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años**



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por profundidad, espectacularidad y sistema de juego es uno de los mejores.**

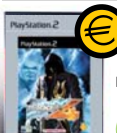
### Soul Calibur II
**Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años**



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

### Tekken 4
**Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años**



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

### The King of Fighters 2002
**SNK Playmore | 24,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años**



Más de 30 luchadores de distintas sagas de lucha de SNK se dan cita en este arcade en 2D que hará las delicias de la legión de fanáticos de esta serie.

7 **VALORACIÓN: Una oportunidad para hacerse con un buen juego de lucha a un precio competitivo.**

### Tekken 5
**Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



El rey de los juegos de lucha vuelve con su entrega más completa, duradera y espectacular. Y todo con el alucinante sistema de control de siempre. Genial.

10 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de lucha, tienes que tener *Tekken 5*. Así de sencillo y rotundo.**



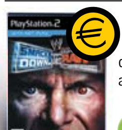

### The King of Fighters Maximun Impact
**Virgin Play | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años**



Una saga de lucha con muchísima solera salta a las 3D presentando emocionantes combates "uno contra uno" con un notable apartado gráfico.

8 **VALORACIÓN: No está a la altura de los mejores, pero es una opción a tener en cuenta en el género.**

### WWE Smackdown vs Raw
**THQ | 29,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +16 años**



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

# Varios

## Este mes recomendamos...

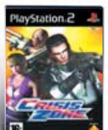
(=) **1. EyeToy Play 2**
La cámara EyeToy sigue dando que hablar.

(=) **2. Super Monkey Ball**
Una auténtica locura de lo más "mona".

(=) **3. EyeToy Monkey Mania**
50 pruebas para hacer el mono con la cámara.

**Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.**

### Crisis Zone
**Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años**



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

### Dancing Stage Fever
**Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

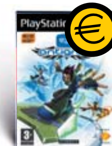
### DJ: Decks & FX
**Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Esta completa mesa de mezclas virtual nos permite mezclar más de 50 temas de música Dance, que además luego podemos grabar en la tarjeta de memoria.

7 **VALORACIÓN: Una buena mesa de mezclas para los que quieran hacer sus pinitos como DJ.**

### EyeToy Antigrav
**Sony | 39,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**



Un innovador juego de skate futurista en el que manejamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara EyeToy. Su pega principal es la duración.

7 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo distinto y muy divertido, pruébalo y no te arrepentirás.**

### EyeToy Monkey Mania
**Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la frioleta de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

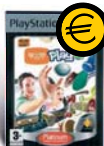
### EyeToy: Play + Cámara
**Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar un total de doce minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido tienes que probarlo. Te va a encantar.**

### EyeToy Play 2
**Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

### Sega Superstars + Cámara
**Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años**



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic, Space Channel 5, Virtua Fighter...*

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

### SingStar + 2 micrófonos
**Sony | 56,94 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años**



30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

### SingStar Party + 2 micrófonos
**Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años**



La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

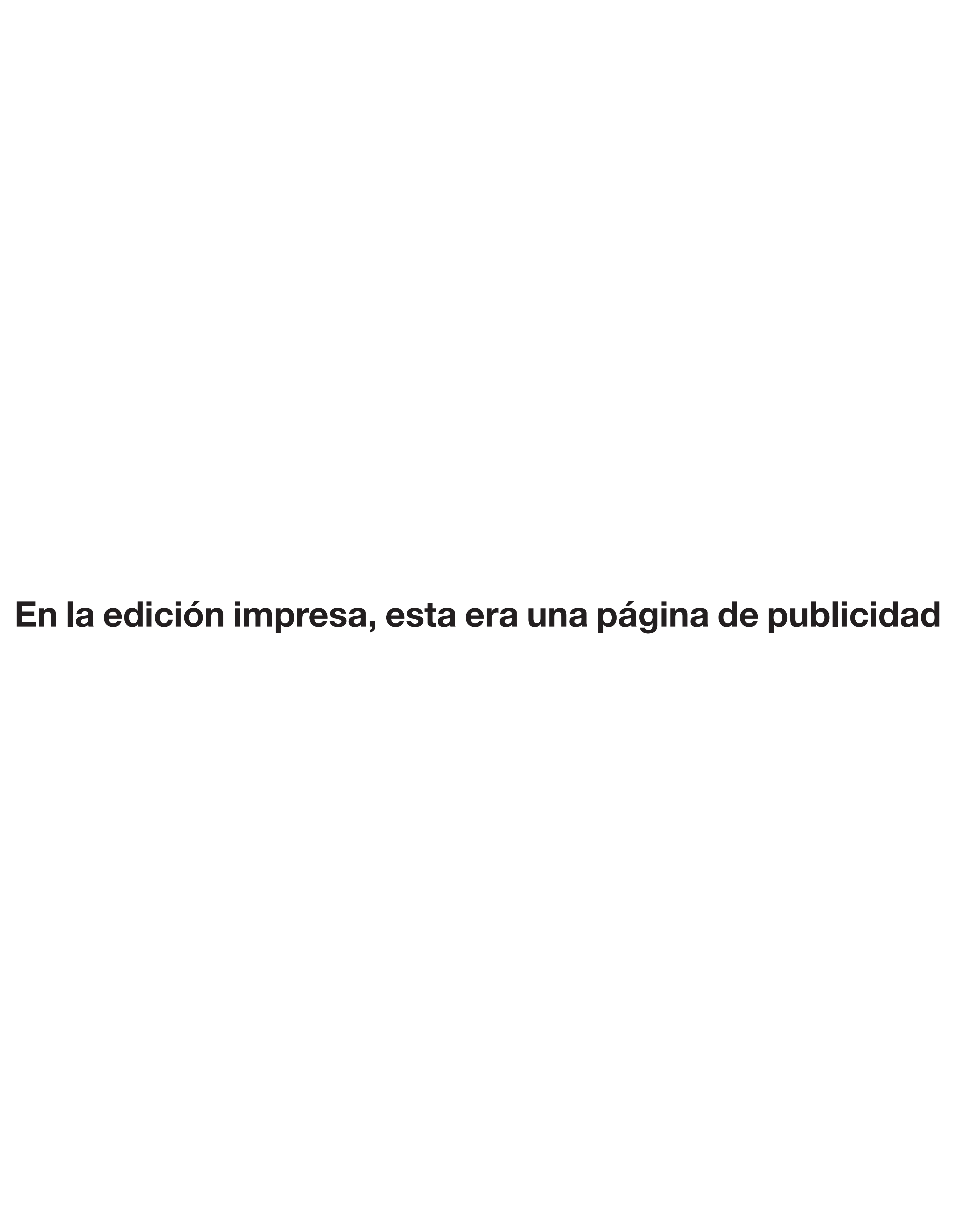
8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

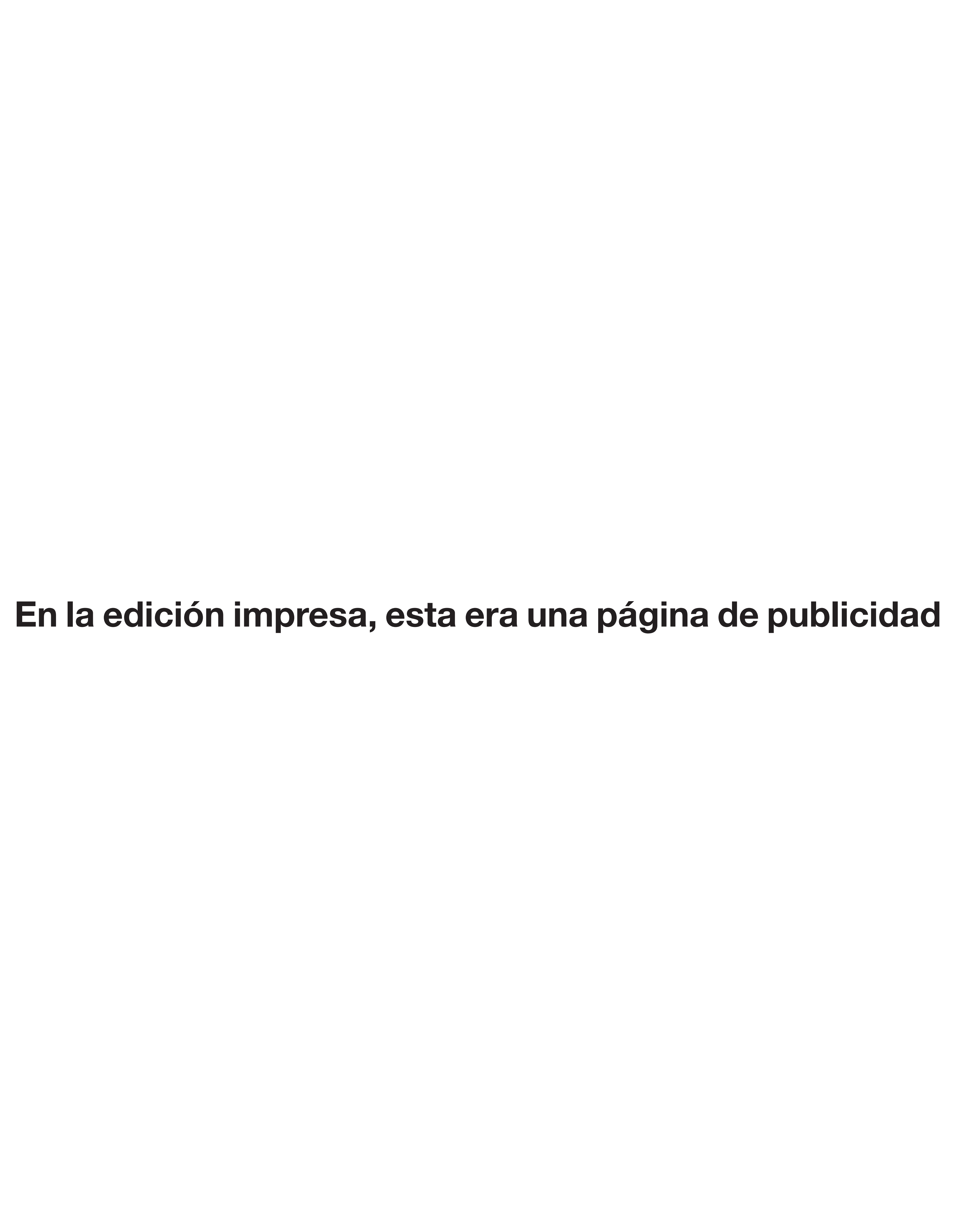
### Super Monkey Ball Deluxe
**Sega | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años**



12 minijuegos y 300 niveles para un juego tan simple como entretenido, en el que controlamos a un mono que va metido en un bola. Pruébalo y verás.

8 **VALORACIÓN: Engancha y entretiene de principio a fin, sobre todo jugando en compañía.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




Para ganar el Mundial de la F-1 hacen falta muchas cosas: un buen coche, mucho talento, experiencia y conocimientos técnicos y mecánicos. No podemos ayudarte con el talento (imita a Alonso) y los mejores monoplazas los pone este genial juego. Eso sí, si quieres aprovecharte de nuestra experiencia y conocimientos técnicos, no te pierdas esta guía.

# 1. Nociones Básicas de Conducción

**Para llegar a ser tan buen piloto como Fernando Alonso o Michael Schumacher debes conocer la técnica de conducción de la Fórmula Uno. Te aconsejamos que antes de lanzarte a conquistar el campeonato mundial repases las siguientes técnicas de conducción de los entrenamientos libres. Así te acostumbrarás a las velocidades de vértigo de los monoplazas y su peculiar manejo:**

## 1.1. La Trazada Correcta

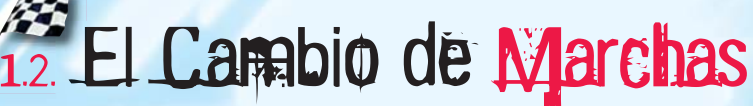
El **factor decisivo** para ganar las carreras es saber trazar todo tipo de curvas y conseguir los mejores tiempos en cada vuelta. Las décimas de segundo de las trazadas son decisivas.

**El sistema es sencillo:** frena antes de tomar la curva y trázala desde el exterior (1) hacia el interior para tocar el piano interno en el punto intermedio de la curva (2). Comienza a acelerar al salir de la curva para que la inercia desplace tu coche hasta el piano exterior de la curva y salgas lo más rápido posible. Si la curva es muy larga regula la trazada y la velocidad del monoplaza con el uso del acelerador.









## 1.2. El Cambio de Marchas







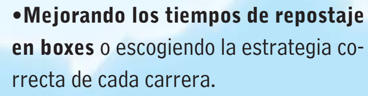
- **Si eres novato** usa cambio de marchas automático para no liarte con la trazada, el freno, la marcha (1)...
- **Cuando adquieras experiencia** usa el manual para lograr más aceleración. **Pero cuidado**, un cambio precipitado provocará una aceleración deficiente (2) y uno tardío una rotura del motor.



### CONSEJO

*Si eres novato usa todas las ayudas de conducción, sobre todo la de trazada y frenado.*





## 1.3. Adelanta y Evita Ser Adelantado

Uno de los aspectos más complicados y que debes dominar a la perfección si quieres ser campeón del mundo son los adelantamientos. Ten en cuenta que existen **tres formas de adelantar** en la Fórmula Uno:

- **Mejorando los tiempos de repostaje en boxes** o escogiendo la estrategia correcta de cada carrera. Sin lugar a dudas es la más segura, aunque depende de las circunstancias de carrera.
- **Aprovechando la velocidad** punta de tu monoplaza en una recta (1). Intenta salir de la curva que precede a la recta lo más rápido, y cerca del piloto que te precede para aprovechar su rebufo y adelantarle antes de la siguiente curva.
- **Retrasa al máximo la frenada** previa a una curva cerrada y colócate en el lado interior (2). Aunque es la más peligrosa, ya que puedes colisionar o salirte del trazado, es la más usada y la más espectacular. Tras rebasar a tu rival, cierra la trazada a la salida de la curva para que no pueda contraatacar.

**Para evitar ser rebasado** por el piloto que te precede y que circula más rápido cierra el ángulo interno (3) al paso de las curvas, aunque esto te suponga trazarlas más lento de lo normal y evita que aproveche tu rebufo en las rectas.









## CONSEJO

» No intentes adelantar a lo loco. Estudia el trazado para conocer las zonas más seguras para hacerlo.



## 1.4. Los Tiempos y el Ritmo de Carrera

• **Las carreras de Fórmula Uno suelen ser muy largas** y hay muchas variaciones de puestos debido a las continuas entradas en boxes.

• **La mejor forma de saber el ritmo** que llevas es vigilar en cada vuelta el tiempo que haces y tener más en cuenta tus cronos que los de los rivales.

Debes conseguir **mejorar los tiempos a medida que das vueltas y el peso del carburante se reduce**.

Para orientar tu ritmo con respecto a los rivales que te preceden y los que van detrás tuya, **observa las marcas** que aparecerán por los pasos de los sectores del circuito. (1)



## 1.5. Estrategia de Carrera





La estrategia de carrera se basa fundamentalmente en la elección de neumático (1) y las paradas en boxes (2) que vas a llevar a cabo. La clave está en conseguir las mejores marcas posibles cuando el monoplaza está descargado de combustible, hacer marcas competitivas cuando va cargado y evitar el tráfico de coches lentos (3).

**Para ayudarte a escoger la estrategia adecuada,** ten en cuenta las ventajas e inconvenientes de cada una:

### NEUMÁTICOS

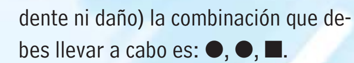
| BLANDOS | DUROS |
|---|---|
| **VENTAJAS: Conseguirás una adherencia máxima desde las primeras vueltas, lo que te asegurará unas buenas marcas.** | **VENTAJAS: Aseguras la adherencia media de tus neumáticos a lo largo de toda la carrera. Es el compuesto más utilizado.** |
| **INCONVENIENTES: Se degradan con facilidad y si bloqueas demasiado las ruedas puedes sufrir la falta de adherencia en las vueltas finales.** | **INCONVENIENTES: La adherencia no es tan buena como con un compuesto blando, sobre todo en las primeras vueltas (hasta que coge temperatura).** |

### PARADA EN BOXES

| VARIAS PARADAS | UNA PARADA |
|---|---|
| **VENTAJAS: Podrás hacer una buena clasificación de parrilla, ya que tu coche podrá dar la segunda vuelta de clasificación con poco combustible. Esto te garantiza buenas marcas en carrera, teniendo en cuenta que tu coche irá muy ligero de carga de combustible. Además, al rodar tan rápido te resultará más fácil adelantar.** | **VENTAJAS: No perderás tiempo entrando en boxes varias veces. Además, podrás adelantar sin peligro a los pilotos que entren varias veces.** |
| **INCONVENIENTES: Perderás demasiado tiempo y puestos entrando en boxes. Deberás neutralizar este tiempo perdido con las buenas marcas de carrera.** | **INCONVENIENTES: El ritmo de carrera será lento debido a la alta carga de carburante, incrementando la dificultad de adelantamiento. Además, deberás hacer una primera manga de clasificación excelente para no conseguir un puesto en la parrilla de salida muy malo por el peso del combustible de la segunda manga de clasificación.** |



## 1.6. Boxes



• Si te decides por el **boxes interactivo** (1) conseguirás **mejores tiempos** (a no ser que te confundas a la hora de la combinación de botones) con lo que ahorrarás segundos de carrera que pueden ser muy importantes al final.

• Si entras en boxes únicamente **para repostar** (no has sufrido ningún accidente ni daño) la combinación que debes llevar a cabo es: ●, ●, ■.

• Ten cuidado a la hora de entrar y salir, ya que el **trazado suele ser muy estrecho** (2) y puedes colisionar con los muros o salirte del asfalto.

• No te preocupes por el **limitador de velocidad:** saltará automáticamente.



## 1.7. La Lluvia

Uno de los factores que tienes que tener en cuenta a la hora de conducir un Fórmula Uno es la **adherencia** de los neumáticos en el asfalto.

• Cuando el **asfalto está mojado** y llueve ligeramente (1), calza **neumáticos mixtos** y reduce sensiblemente el ritmo de carrera.

• **Si la lluvia es intensa, usa neumáticos de lluvia** (2) y reduce más el ritmo. Es muy importante que escojas el compuesto adecuado, ya que una mala elección supondrá una adherencia pésima del monoplaza y un desgaste rapidísimo de sus gomas que te llevarán irremediablemente a los últimos puestos de carrera.





### CONSEJOS

*Utiliza las sesiones de entrenamientos libres del viernes y el sábado previos a la carrera para conocer el circuito y hacer las mejoras al coche que estimes oportunas.*



*No intentes atajar ni echar a tu rival de la pista. Jugar sucio en la Fórmula Uno siempre se penaliza.*



## 1.8. Accidentes

Desde tus primeros pasos como piloto de Fórmula Uno debes tener en cuenta que **siempre es mejor perder unas décimas** del crono por ser prudente en la trazada de una curva **que sufrir una salida de pista** que te haga perder muchos segundos o un accidente que destroce tu coche obligándote a abandonar. **Si tu coche sufre el menor desperfecto** pulsa rápidamente **SELECT** unos segundos antes de entrar en boxes para repararlos.





### CONSEJOS

*Especula con los tiempos y tu posición para no arriesgar si tu puesto en carrera es muy bueno.*



*Conoce todas las banderas del reglamento de la Fórmula Uno para saber qué sucede a lo largo de la carrera y no ser penalizado por no cumplir las reglas.*



# 2. Mecánica

## CONFIGURACIÓN RÁPIDA

### PRIORIDAD CARGA AERODINÁMICA

| ADHERENCIA | VELOCIDAD |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Máximo agarre y control.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Pérdida de aceleración.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Sinuosos con cambio de rasante. **EJEMPLO:** Mónaco. | **EFECTO POSITIVO:** El coche correrá más y conseguirás mejores tiempos.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Corres el riesgo de perder la tracción del coche.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Rápidos y lisos. **EJEMPLO:** Melbourne. |

### EQUILIBRIO DE COCHE

| SUBVIRAJE | SOBREVIRAJE |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Facilita la trazada de curvas rápidas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Te costará meter el coche en curvas lentas.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Rápidos, sin horquillas ni chicane. **EJEMPLO:** Shanghai. | **EFECTO POSITIVO:** Podrás retrasar la frenada en la toma de curvas cerradas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Puede resultar complicado controlar el coche en curvas rápidas.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Sinuosos con muchas curvas cerradas. **EJEMPLO:** Magny-Cours. |

### AJUSTE DE MARCHAS

| VELOCIDAD | ACELERACIÓN |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Podrás rebasar a tus rivales por velocidad punta.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Sufrirás a la salida de las curvas lentas por falta de aceleración.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con ritmo de carrera medio-alto. **EJEMPLO:** Cataluña. | **EFECTO POSITIVO:** Conseguirás una buena salida de las curvas cerradas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Te será difícil superar los 300 km/h.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Sinuosos, con muchas curvas cerradas. **EJEMPLO:** Ímola. |

### CONTROL DEL COCHE

| SUAVE | DURO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** El coche se adherirá mejor en superficies desiguales.<br>**EFECTO NEGATIVO:** La trazada de las curvas será más lenta.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con asfalto irregular y cambio de rasante. **EJEMPLO:** Mónaco. | **EFECTO POSITIVO:** La trazada de las curvas será óptima.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Puedes perder el control en situaciones irregulares.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Sinuosos, con firme plano. **EJEMPLO:** Suzuka. |

### COMBUSTIBLE

| MUCHAS VUELTAS | POCAS VUELTAS |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** No necesitarás entrar muchas veces en boxes.<br>**EFECTO NEGATIVO:** El rendimiento del coche será más bajo.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con entrada y salida de boxes lentas. **EJEMPLO:** Interlagos. | **EFECTO POSITIVO:** El rendimiento del coche será pleno.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Perderás mucho tiempo entrando varias veces en boxes.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con entrada y salida de boxes rápidas. **EJEMPLO:** Mónaco. |




### CONSEJO

» Controla el medidor de traccion para saber en que puntos del circuito puedes sufrir un trompo. Ten en cuenta que sucede a bajas velocidades, cuando giras la dirección, aceleras y hay algún cambio de rasante.

# DINÁMICA DE MOVIMIENTO

## AJUSTE DE FRENADA

| MÁS POTENCIA EN LAS RUEDAS DELANTERAS | MÁS POTENCIA EN LAS RUEDAS TRASERAS |
|---|---|
| * VER SUBVIRAJE. | * VER SOBREVIRAJE. |

## CONFIGURACIÓN DEL CONTROL DE TRACCIÓN

| ALTO | BAJO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Adherencia perfecta.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Pérdida de aceleración y velocidad punta.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con cambios de rasante en curvas. **EJEMPLO:** Bahrain. | **EFECTO POSITIVO:** Máximo rendimiento de la potencia del coche.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Peligro continuo de trompo.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Lisos. **EJEMPLO:** Magny-Cours. |

# MARCHAS

| RELACIÓN CORTA | RELACIÓN LARGA | CORTA PRIMERAS Y LARGAS ÚLTIMAS |
|---|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Aceleración excelente.<br>**EFECTO NEGATIVO:** La velocidad punta será baja.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Sinuosos, sin rectas largas.<br>**EJEMPLO:** Mónaco. | **EFECTO POSITIVO:** Velocidad punta alta.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Pobre aceleración a la salida de curvas lentas.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con enormes rectas.<br>**EJEMPLO:** Europa. | **EFECTO POSITIVO:** Buena aceleración y velocidad punta.<br>**EFECTO NEGATIVO:** El cambio de marchas será irregular.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con todo tipo de curvas.<br>**EJEMPLO:** Bahrain. |



Una buena aceleración te puede hacer ganar puestos en la salida.


Si tienes problemas de adherencia lo más fácil es que no termines la carrera.


Usa un control suave en circuitos de trazado sinuoso e irregular.


Una tracción alta garantiza máxima adherencia, aunque pierdes aceleración.

## CONSEJOS

- Aunque bloquear las ruedas en una frenada mientras giras (verás el humo de la goma quemada) hace que se degrade más el neumático, te puede ser de ayuda en las curvas muy cerradas para girar más el monoplaza.

- Para adelantar a los doblados, aguarda a que se retiren de la trazada normal o aprovecha las rectas del circuito.

- No te fíes de las posiciones durante la carrera, ya que variarán continuamente con las entradas en boxes.




# MECÁNICA/AERODINÁMICA

## BLOQUEO DE VOLANTE

| ALTO | BAJO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** El coche girará más.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Puede ser demasiado sensible al tomar curvas rápidas.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Muy virados. **EJEMPLO:** Mónaco. | **EFECTO POSITIVO:** Te resultará más cómoda la trazada de curvas rápidas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** El coche girará menos.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con curvas rápidas y abiertas. **EJEMPLO:** Silverstone. |

## ALERÓN DELANTERO Y TRASERO

| ALTO | BAJO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** La adherencia de tu coche en las curvas será mayor.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Perderás velocidad punta.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Muy virados con cambio de rasante. **EJEMPLO:** Bahrain. | **EFECTO POSITIVO:** Conseguirás una excelente velocidad punta.<br>**EFECTO NEGATIVO:** El paso de curva será más lento por pérdida de adherencia.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con grandes rectas. **EJEMPLO:** Hockenheim. |

# NEUMÁTICOS

## NEUMÁTICOS

| SECO | MIXTO | LLUVIA |
|---|---|---|
| SÓLO PARA CLIMA SOLEADO O NUBLADO. | SÓLO PARA LLUVIA LIGERA. | SÓLO PARA LLUVIA INTENSA. |

## COMPUESTOS

| SECO-DURO | SECO-BLANDO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Agarre aceptable hasta el final de la carrera.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Falta de adherencia hasta que se calienten (color verde). | **EFECTO POSITIVO:** Máximo agarre con los que conseguir tiempos muy buenos.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Posible falta de adherencia en vueltas finales. |

## PERALTE DELANTERO Y TRASERO

| ALTO (DERECHA) | BAJO (IZQUIERDA) |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Mayor adherencia en el paso por curva.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Pérdida de frenada.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con muchas curvas rápidas. **EJEMPLO:** Silverstone. | **EFECTO POSITIVO:** Incremento en la frenada.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Pérdida de adherencia en el paso por curva.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con muchas frenadas intensas. **EJEMPLO:** Monza. |

# CONSEJOS

- *No arriesgues un adelantamiento en la vuelta previa a entrar en boxes salvo que el coche que te preceda sea mucho más lento que tú.*
- *No apures demasiado las curvas rápidas: si una rueda de tu coche pisa grava o hierba del interior perderás el control del vehículo.*
- *Si pierdes la adherencia de las ruedas traseras y ves que vas a hacer un trompo, suelta el acelerador y gira la dirección en el sentido opuesto al derrape para intentar controlarlo.*

# SUSPENSIÓN/ALTURA CHASIS

## ALTURA CHASIS

| ALTO | BAJO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** Evitarás que choque al pasar por encima de los pianos.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Perderás adherencia.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Muy accidentados o con muchas chicanes.<br>**EJEMPLO:** Ímola. | **EFECTO POSITIVO:** Mejorarás la adherencia.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Perderás el control si el coche va demasiado bajo y pisas pianos elevados.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con muchas curvas rápidas. **EJEMPLO:** Indianápolis. |

## SUSPENSIÓN Y AMORTIGUACIÓN

| DURO | BLANDO |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** El coche se manejará mejor.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Puedes perder el control si pisas los pianos.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Lisos y sin chicanes. **EJEMPLO:** Cataluña. | **EFECTO POSITIVO:** Podrás pisar con tranquilidad los pianos.<br>**EFECTO NEGATIVO:** La trazada de las curvas será más complicada.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con muchas chicanes y virado. **EJEMPLO:** Melbourne. |

**NOTA:** Los niveles de suspensión y amortiguación, tanto delanteros como traseros, deben ir siempre a la par.

## ANTIVUELCO DELANTERO Y TRASERO

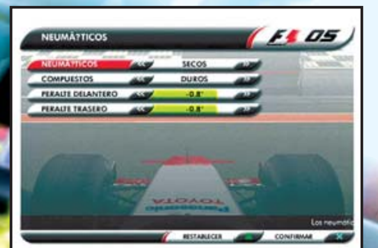
| MAYOR | MENOR |
|---|---|
| **EFECTO POSITIVO:** El coche se comportará mejor en las curvas rápidas no consecutivas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** Perderás maniobrabilidad del coche.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con curvas distanciadas y abiertas. **EJEMPLO:** Silverstone. | **EFECTO POSITIVO:** El control del coche será excelente en la sucesión de curvas.<br>**EFECTO NEGATIVO:** El paso por curvas rápidas será más lento.<br>**IDEAL PARA CIRCUITOS:** Con sucesión de curvas constantes. **EJEMPLO:** Ímola. |



Las marchas largas te darán mayor velocidad pero menor aceleración.



Un alto bloqueo de volante te dará más giro, pero la dirección será muy sensible.



Ojo con los neumáticos, sobre todo si el asfalto está mojado o va a llover.



Si el circuito es irregular sube la altura del chasis, aunque perderás adherencia.




Sigue la marca oscura del asfalto para saber cuál es la trazada correcta del circuito.






No uses el cambio manual a no ser que seas un piloto experto.



# 3. El Mundial de la Fórmula Uno

## 3.1. Las Escuderías del Mundial y tus Contratos

Al comienzo de cada temporada debes tomar una de las decisiones más importantes: elegir escudería.
Aquí tienes una clasificación de las escuderías según sus prestaciones y las posiciones lógicas de carrera:
ESCUDERÍAS DE 1ª CLASE:
Ferrari, Renault y McLaren.
ESCUDERÍAS DE 2ª CLASE:
Bar-Honda, Toyota, Williams y Sauber.
ESCUDERÍAS DE 3ª CLASE:
Minardi, Jordan y Red Bull.



## 3.2. Los 6 Pasos para Alcanzar la Gloria en el Modo Trayectoria

Si quieres darte a conocer en el mundo de la Fórmula Uno, en el modo Trayectoria tienes que partir de cero antes de ganar el mundial con una escudería puntera. Si eres capaz de seguir los siguientes pasos lo conseguirás en unos meses:

1. **Accede a las pruebas de pilotos de escudería** de Minardi o Jordan. Si apuestas por una escudería más importante, por muy bien que hagas las pruebas, sólo podrás optar por ser piloto de pruebas y tardarás más en competir.
2. **Consigue unas buenas marcas en tu primera prueba** para ser primer o segundo piloto de Minardi o Jordan.
3. Con unas escuderías tan modestas te costará mucho hacer buenos puestos. **Observa los objetivos marcados** por la escudería e intenta cumplirlos y mejorarlos en todas las carreras.
4. **Si consigues puntuar** en algunas carreras, observa el apartado de contratación de vez en cuando, ya que a los pocos meses tendrás ofertas de escuderías más punteras. Acepta sólo las que te permitan ser piloto titular.
5. **Con una escudería más potente** (Toyota, Williams, Sauber, Bar-Honda…) ya podrás acceder al podio en las carreras y darte a conocer.
6. **Debido a tu paso por escuderías modestas** será muy difícil que en tu primer año te alces con el campeonato del mundo. Espera a que acabe la temporada para comenzar una nueva con tu nueva escudería puntera.



















## CONSEJOS

*Pisa los pianos internos de la chicane para hacer una trazada más recta y rápida sin necesidad de frenar.*



*Nada más comenzar la carrera puedes remontar varios puestos si tomas el interior de la primera curva y retrasas al máximo la frenada. Extrema las precauciones en estos instantes, ya que el riesgo de colisionar con otros pilotos es muy alto.*



*Aprovecha el rebufo del coche que te precede en las rectas de los circuitos. De esta forma conseguirás que tu coche corra más y podrás adelantarle.*

## 3.3. Las Sesiones de Clasificación

• **Las dos sesiones de clasificación** previas a las carreras servirán para decidir la posición de los monoplazas en la parrilla de salida (1). Obtener un buen puesto en la salida es muy importante para alzarte con el premio, así que esfuérzate en conseguir buenas marcas.

• **En cada sesión de clasificación** tendrás una primera vuelta de reconocimiento (2) y una segunda que marcará tu tiempo. Sumando los tiempos de las dos sesiones de clasificación conseguirás la marca definitiva que te situará en tu puesto de la parrilla (3) según los tiempos de los demás pilotos.




## CONSEJO

Conoce la posición de carrera de tus rivales del mundial. De esta forma podrás ver si tu posición en carrera es buena o necesitas remontar puestos.



## 3.4. Las Banderas durante las Carreras

Es importante que conozcas el significado de las banderas que verás a lo largo de la carrera para saber cómo reaccionar:

- BLANCA Y NEGRA (1): Has atajado o has golpeado a tu rival y no podrás acelerar durante unos segundos.
- NEGRA (2): Estás eliminado por correr en sentido contrario o por entrar en boxes por el lado opuesto.
- AMARILLA: Hay un accidente en la pista. No puedes adelantar hasta que se levante la prohibición.
- VERDE: No hay peligro tras una bandera amarilla. Ya puedes correr.
- AZUL (3): Estás siendo doblado. Apártate de la trazada normal para que te adelante sin molestar.
- NEGRA CON CÍRCULO NARANJA: Entra en boxes rápidamente. Tu coche está averiado y necesita reparación.
- RAYAS AMARILLAS Y ROJAS (4): Superficie deslizante. No pises el aceite.
- CUADROS BLANCOS Y NEGROS: La carrera ha terminado.













## 3.5. Las Puntuaciones







En el mundial existen dos clasificaciones: **la de pilotos (1) y la de fabricantes**. Según la posición de cada carrera sumarás unos puntos (o no) que te servirán para conseguir el mundial de pilotos. Además, tus puntos, junto a los de tu compañero, se sumarán para establecer los puntos de cada gran premio para la clasificación general de fabricantes.

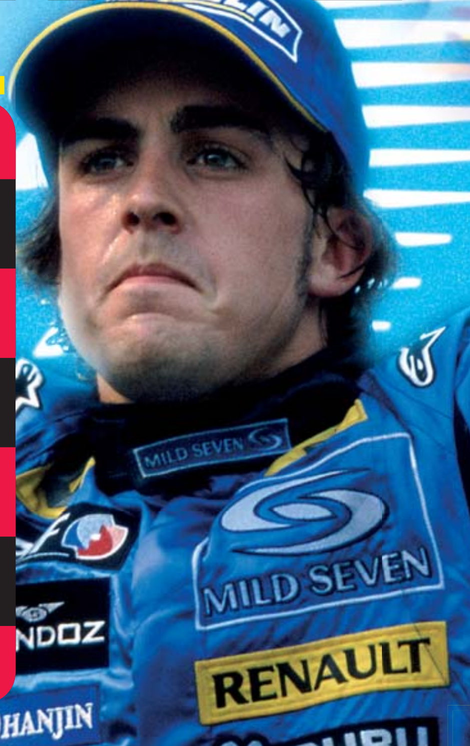
**Para asegurarte el campeonato de pilotos debes conseguir 172 puntos (2)**, aunque no es necesario ya que tu máximo rival no siempre obtendrá los mejores puestos y fallará de vez en cuando.

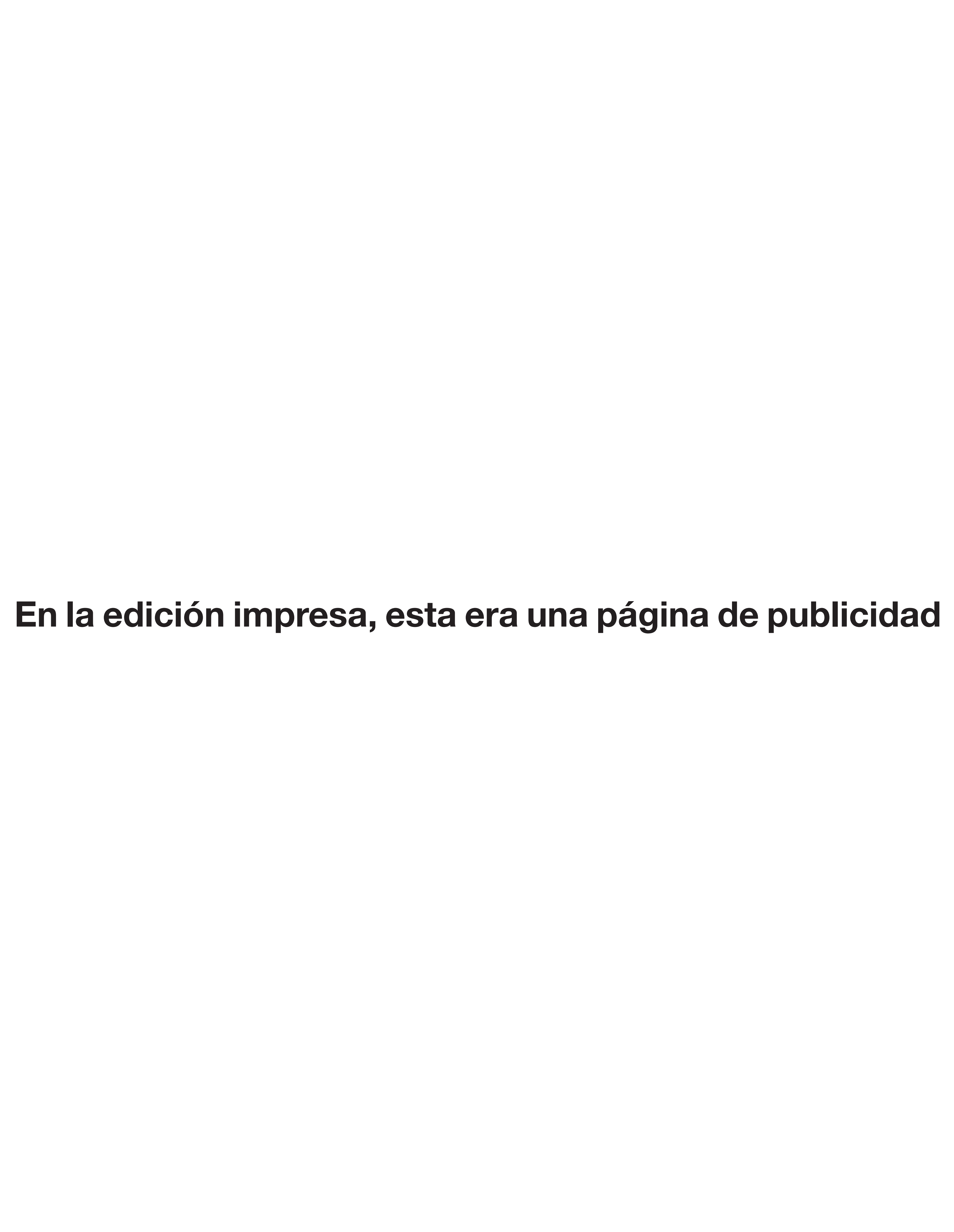
**1º: 10 puntos.**
**2º: 8 puntos.**
**3º: 6 puntos.**
**4º: 5 puntos.**
**5º: 4 puntos.**
**6º: 3 puntos.**
**7º: 2 puntos.**
**8º: 1 punto.**

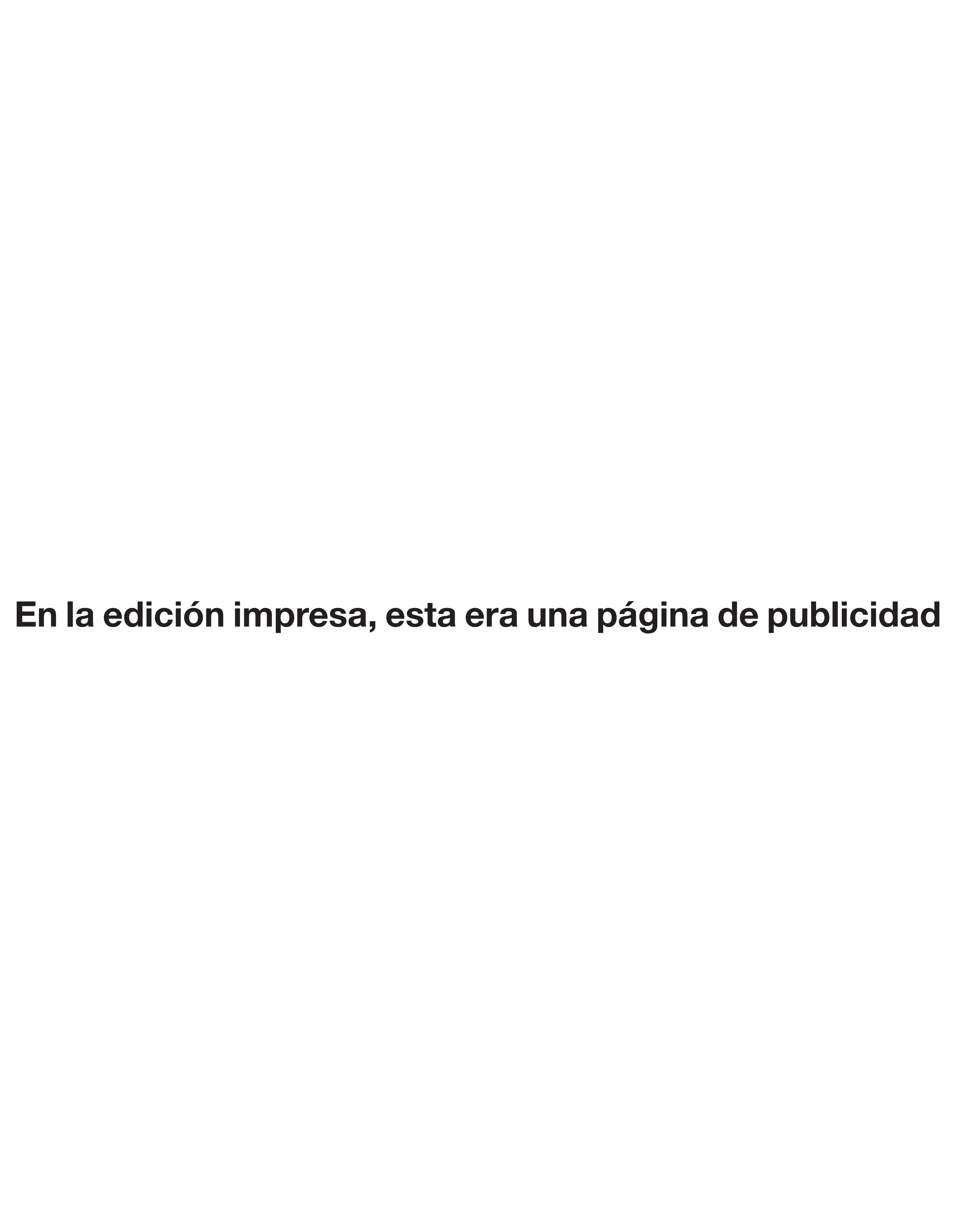
## CONSEJO

Tras una salida de pista, reincorpórate con la dirección sin girar y acelerando con suavidad para no sufrir un trompo nada más pisar el asfalto.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

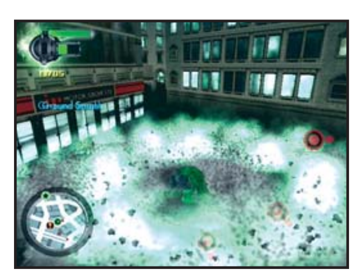


Hulk volverá a protagonizar un espectacular juego de acción donde todo podrá ser destruido de forma salvaje: coches, edificios, tanques, robots...





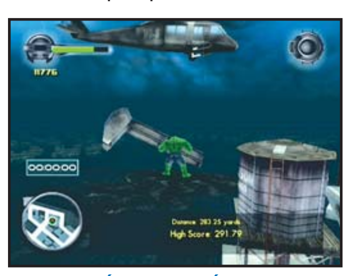

## → Así se jugará



**1. HULK APLASTAR... ¡¡¡TODO!!!**
La fuerza de Hulk será su principal baza en un juego donde podremos destruir prácticamente todo: edificios, coches, helicópteros...




**2. TOTAL LIBERTAD DE ACCIÓN**
Una enorme ciudad y una zona desértica totalmente abiertas serán los escenarios donde habrá que superar más de 70 misiones.



**3. DIVERSIÓN DE LO MÁS SALVAJE**
Las misiones secundarias serán minijuegos, en los que, por ejemplo, jugaremos al "béisbol" usando como pelota... ¡soldados enemigos!



### La furia desatada de Hulk no conoce límites

# The Incredible Hulk
## Ultimate Destruction

■ Compañía **Vivendi Universal Games** ■ Género **Acción / Aventura** ■ Fecha prevista **9 de sept.**

**Si eres de los que les gusta montar maquetas para jugar luego a ser "Godzilla" y arrasarlo todo, este nuevo *Hulk* te va a encantar.**

El increíble Hulk, o la Masa, como es más conocido por estos lares, es ese monstruo verde de tres metros de altura y fuerza descomunal que, tras haber hecho sus pinitos en el cine y en varios juegos que no han terminado de cuajar, volverá este verano a PS2 con un nuevo título con el que pretende quitarse ese gusto amargo de la boca... y en el que la destrucción estará asegurada.

***THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION*** nos muestra a Bruce Banner, el alter ego de Hulk, intentando crear una máquina de rayos gamma que le permita librarse de su "maldición", pero claro, eso no es nada fácil cuando el ejército americano te persigue sin des-




Para recorrer grandes distancias rápidamente, Hulk podrá dar gigantescos saltos, como en los cómics.




La destrucción que sembremos estará recreada de forma espectacular, todo con una física muy real.




Nada es imposible para Hulk: trepar o "andar" por edificios, cargar a cuestas con vehículos, lanzarlos a distancias enormes...




El juego seguirá un planteamiento por misiones y en algunas la clave será destruir, bien sea un convoy o una instalación entera.




El apartado técnico será una de las bazas del juego. Tanto el diseño de la ciudad como del propio Hulk prometen estar muy cuidados.

canso con todos sus recursos. Así, convertidos en Hulk tendremos que superar 30 misiones visitando una enorme ciudad o una vasta zona desértica, escenarios abiertos y que nos permiten absoluta libertad de movimientos y acción, pudiendo incluso cumplir objetivos secundarios cuando queramos. Los objetivos principales, muy en la línea de lo que vimos en los dos juegos de *Spider-Man* o de *GTA San Andreas* (salvando las diferencias, claro), nos permitirán avanzar en la historia como queramos e irán desde atacar un convoy militar hasta conseguir piezas concretas de la maquinaria que necesitamos o incluso enfrentarnos a algunos villanos de los cómics, como la Abominación. Y es que *Ultimate Destruction* será un juego de acción sin tregua en el que podremos hacer de todo: destruir coches o edificios, dar saltos increíbles que incluso nos permitirán "volar", trepar, coger autobuses y usarlos como escudo o fabricarnos unos "guantes" de metal con los restos de un coche, por poner tan sólo algunos ejemplos.

**MÁS DE 150 MOVIMIENTOS DISTINTOS** van a estar a nuestra disposición, aunque habrá que "comprarlos" con los puntos de destrucción que acumulemos por arrasarlo todo. Estos movimientos nos vendrán de perlas para deshacernos de la enorme cantidad de policías, soldados, helicópteros, tanques, soldados robots, etc, que nos atacarán sin darnos un respiro. En fin, que por fin estamos ante un juego que reflejará como ningún otro el enorme poder de Hulk.

**■ PRIMERA IMPRESIÓN E**

**Un juego de acción tan "brutal" puede convertirse en una de las sorpresas más agradables del verano.**

Tanto en la ciudad como en el desierto encontraremos 30 misiones principales y 40 secundarias por realizar, representadas por estrellas.



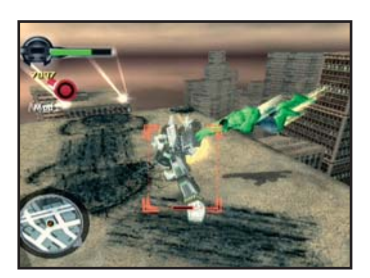

Los enemigos que intentarán frenar a Hulk serán policías, soldados robot y hasta supervillanos de los cómics, como la Abominación.

## → Destruye cuanto puedas y más...

**Si en algo va a destacar este nuevo *Hulk* es en la enorme libertad que nos ofrecerá, tanto para movernos por los escenarios como para destruir hasta la última señal de tráfico. Además, contaremos con un montón de golpes para ello.**



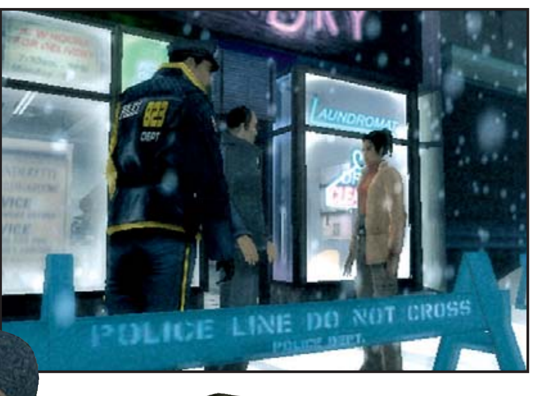
Además de movernos libremente, podremos destruir todo a nuestro alrededor.



Hulk dispondrá de una enorme variedad de golpes y movimientos para sembrar el caos.



*Fahrenheit* será una aventura en la que controlaremos a cuatro personajes, que nos darán cuatro puntos de vista distintos de una espeluznante historia.







## → Así se jugará




**TOMA RÁPIDO TUS DECISIONES**
Con el stick movemos a los personajes y tomaremos las decisiones. Algunas de ellas hay que cumplirlas dentro de un tiempo.




**PARA QUE NO TE PIERDAS NADA**
En algunos momentos, la pantalla se dividirá para que podamos ver lo que está pasando en el mismo momento en lugares diferentes.




**MOMENTOS DE "ACCIÓN"**
Tampoco faltará la acción, eso sí, en plan "Quicktime Event", es decir, pulsar un botón determinado en el momento justo.



### Una "thriller" psicológico que te dejará helado

# Fahrenheit

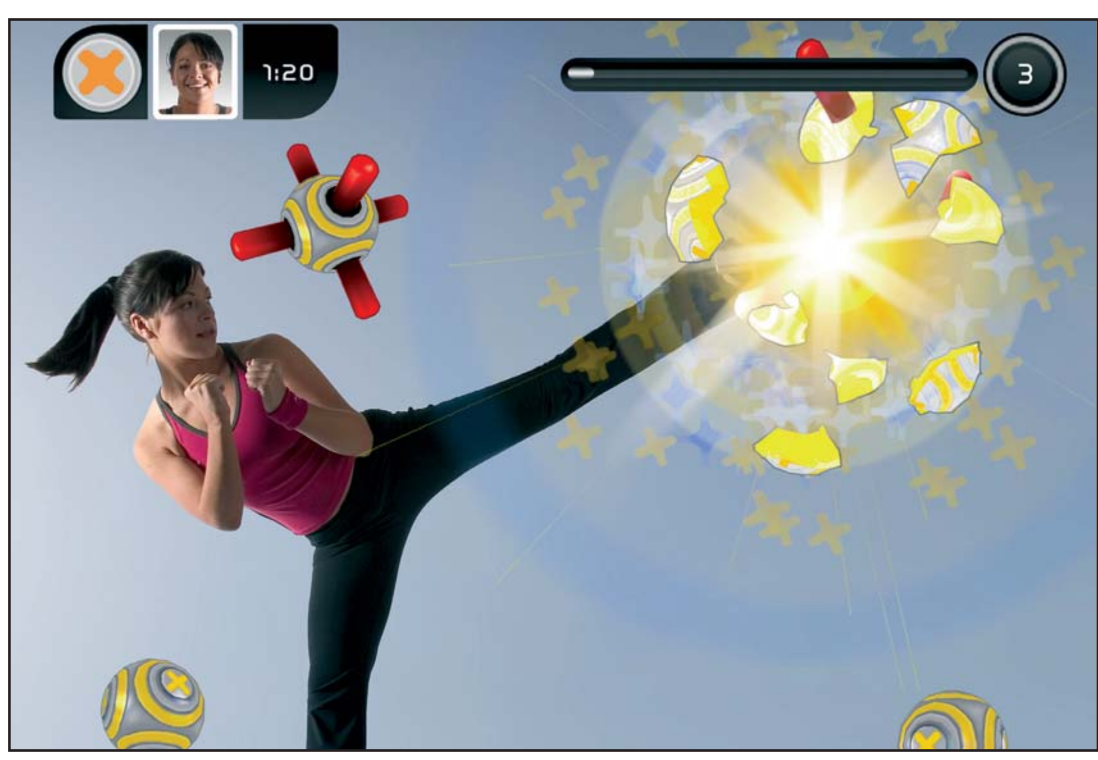
■ Compañía **Atari** ■ Género **Aventura** ■ Fecha prevista **9 de septiembre**

**Una serie de misteriosos asesinatos están asolando Nueva York. Algo extraño está ocurriendo, y a nosotros nos tocará descubrirlo en esta original aventura.**

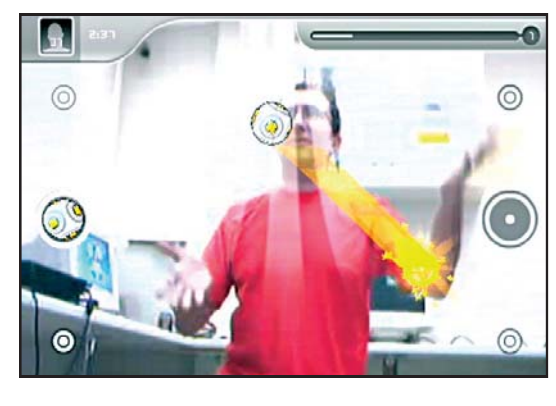
Algo raro está pasando en Nueva York. Personas "normales" asesinan a desconocidos sin motivo aparente. Y mientras, un antinatural e intenso frío se apodera de las calles... Así arranca *Fahrenheit*, una original aventura en la que manejaremos a 4 personajes alternativamente: Lucas Kane (uno de los asesinos), su hermano Markus y una pareja de policías que investiga el caso. Cuatro puntos de vista distintos para un "thriller" en el que deberemos investigar, explorar escenarios, hablar con personajes y tomar diversas decisiones, que afectarán tanto a la salud mental de los personajes como a los sucesos venideros. Y todo ello dejándonos una enorme libertad de acción, que nos dará la sensación de estar viviendo realmente la trama. Un gran apartado gráfico y una estremecedora banda sonora (firmada por el maestro Angelo Badalamenti, autor de la de "Twin Peaks", entre otras) ponen la guinda a esta sorprendente aventura.

**■ PRIMERA IMPRESIÓN E**

**Por su atractiva trama y su original sistema de juego, podemos estar ante una de las mejores aventuras de PS2.**



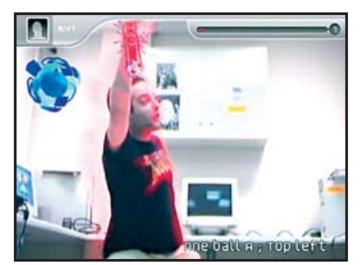

Este nuevo juego para EyeToy nos ayudará a mejorar nuestro estado físico con divertidos ejercicios basados en el aerobic, el kick-boxing, el Tai Chi...



## → Así se jugará




**CALENTANDO "MOTORES"**
Antes de cada prueba el entrenador virtual nos propondrá diversos ejercicios de calentamiento para evitar molestos "tirones".



**PARA TODOS LOS GUSTOS**
En los ejercicios habrá gran variedad de propuestas. De esta manera tendremos que golpear objetos, hacer prácticas de yoga...




**COMPRUEBA TUS PROGRESOS**
Mediremos nuestros avances físicos, con respecto a entrenamientos anteriores, gracias a unas sencillas gráficas con nuestros datos.

### Ponte en forma mientras lo pasas en grande

# EyeToy Kinetic

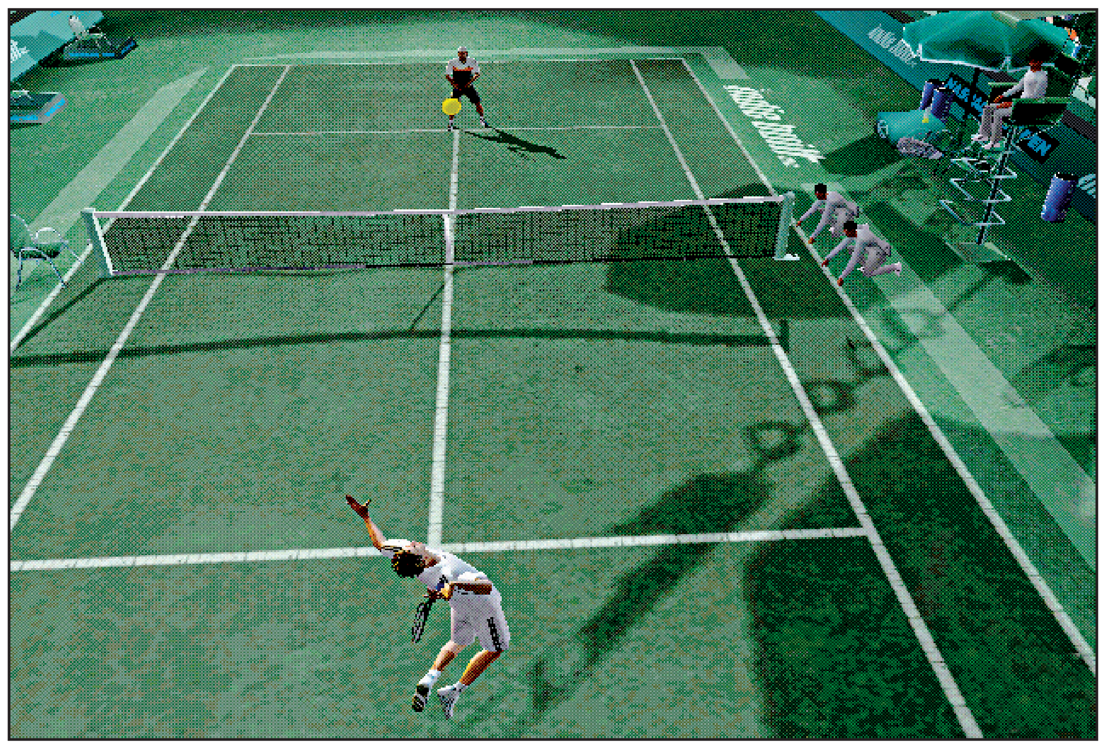
■ Compañía **Sony** ■ Género **EyeToy/Deportivo** ■ Fecha prevista **Septiembre**

**Olvídate de gastar una "pasta" en el gimnasio. Con *EyeToy Kinetic* tendrás tu propio un entrenador personal para lograr una forma física envidiable.**

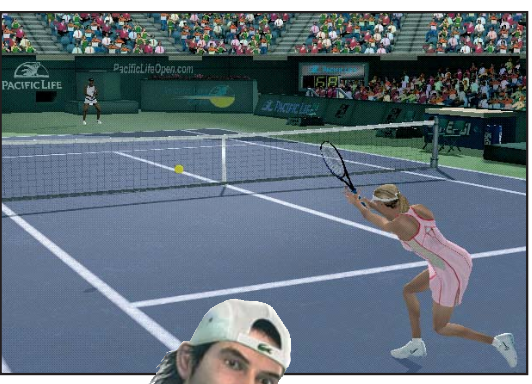
Los juegos para la cámara EyeToy no dejan de sorprendernos y buena prueba de ello será este original título, a medio camino entre un videojuego tradicional y una "herramienta" con la que mantenernos en forma. El objetivo del juego será mejorar nuestra forma física. Así, un entrenador virtual nos llevará por cuatro zonas (Cardio, Tonificación, Cuerpo y Mente y Combate) en las que participaremos, haciendo uso de la cámara EyeToy, en divertidos ejercicios con características propias del aerobic, el Tai Chi o el boxeo. De esta manera mejoraremos diferentes áreas de nuestro físico (respiración, relajación, reflejos…) para más tarde comprobar nuestros progresos a través de sencillas gráficas de rendimiento. Tampoco podemos olvidar que la conocida firma deportiva Nike, más concretamente su división de aerobic, ha colaborado estrechamente en la realización del juego con la intención de ofrecer la mejor experiencia deportiva posible. Promete.

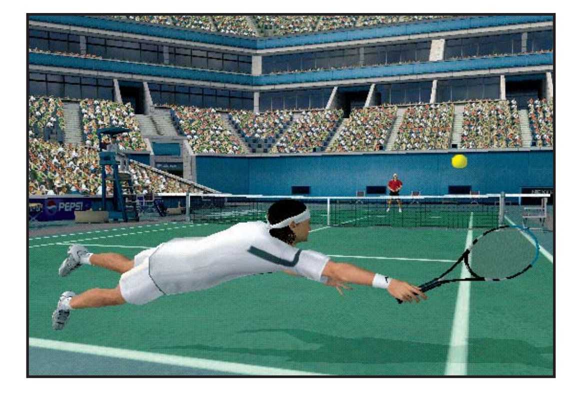
**■ PRIMERA IMPRESIÓN** MB

**Una original propuesta que, además de proporcionarnos un rato de lo más divertido, nos hará sudar la camiseta.**

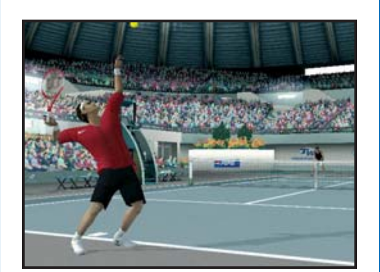


*Top Spin* nos traerá a 16 de los mejores tenistas actuales para disputar partidos realistas, con un apartado gráfico y una jugabilidad de alto nivel.

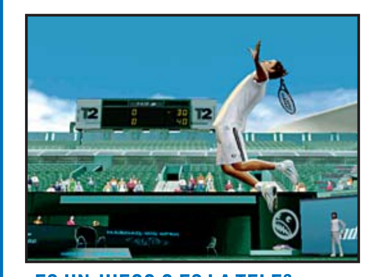




## → Así se jugará



**EL MEJOR TENIS DEL PLANETA**
El control será sencillo pero profundo, y las características de juego propias de cada tenista estarán fielmente representadas.



**¿ES UN JUEGO O ES LA TELE?**
La recreación de los tenistas y las pistas estará cuidadísima, y las animaciones serán de lo mejor que se ha visto en juegos deportivos.



**PASO A PASO... HASTA LO MÁS ALTO.**
En el modo Carrera elegiremos el estilo de juego de nuestro tenista, lo entrenaremos y participaremos en torneos por todo el planeta.



# Top Spin El nuevo aspirante a la corona del tenis

■ Compañía **Take 2** ■ Género **Deportivo** ■ Fecha prevista **Septiembre**

**PS2 está a punto de anotarse otro tanto. *Top Spin*, considerado el mejor juego de tenis para Xbox y PC, llegará a PS2 en su versión más completa.**

Tras disfrutar de *Virtua Tennis* y *Smash Court Tennis,* a los jugadores de PS2 sólo nos faltaba *Top Spin* para tener los mejores simuladores de este deporte. Nuestra versión del juego ya está casi lista, e incluirá a 16 de los mejores tenistas actuales, 8 chicos y 8 chicas entre los que estarán Federer, Sharapova, Venus Williams o Carlos Moya. El sencillo control nos permitirá disfrutar desde el primer partido, pero sólo con práctica descubriremos sus muchas posibilidades, similares a las de un partido auténtico. Un realismo en el que se profundizará con nuevas animaciones exclusivas de PS2, las mejores jamás vistas en un juego de este deporte, y un apartado gráfico de auténtico lujo.

*Top Spin* tampoco se quedará corto en modos de juego: en el modo Carrera crearemos un tenista a nuestro gusto (y hasta podremos ponerle nuestro rostro si disponemos de una cámara EyeToy), con el objetivo de hacerle subir a lo más alto del escalafón tenístico mundial. Y *Top Spin* será el primer juego de tenis de PS2 que ofrecerá partidos Online, que puntuarán para un ranking internacional. Un aliciente más del que pretende convertirse el mejor juego de tenis de PS2.

**■ PRIMERA IMPRESIÓN E**

**Calidad técnica, control impecable, partidos Online... Se acerca un nuevo "crack" de los juegos deportivos.**



Una estética urbana y vanguardista arropará una aventura muy variada. Trane, el protagonista, saltará, peleará y se infiltrará. Y todo vestido a la última.



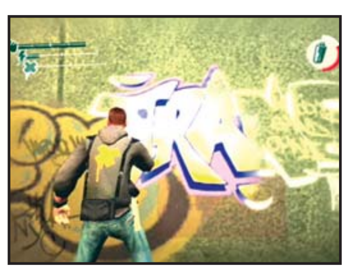
## → Así se jugará



**1. ¿"GRAFFITERO" O AVENTURERO?**
Trane, el prota del juego, peleará, usará habilidades de sigilo y hasta saltará y trepará como un acróbata para eludir a las autoridades.




**2. ARTE EN SITUACIONES EXTREMAS**
El juego nos pondrá en situaciones difíciles, como tener que realizar "graffitis" en el exterior de un vagón de metro... en marcha.



**3. AUTÉNTICA CULTURA URBANA**
Los "graffitis" serán de artistas reales, y algunos de ellos, como Seen o Cope 2, aparecerán en el juego y serán nuestros mentores.

### Los muros de la ciudad llevarán tu firma

# Marc Ecko's Getting Up

■ Compañía **Atari** ■ Género **Aventura de Acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

**Las calles son sus museos, y su arte los "graffitis" que pintan en los muros. Son los artistas callejeros, y este juego de acción te convertirá en uno.**

El diseñador de moda y creador de tendencias urbanas Marc Ecko apadrina esta original aventura de acción que reflejará con fidelidad la cultura callejera. *Getting Up* nos meterá en la piel de Trane, un joven que quiere convertirse en el mejor "graffitero" de la ciudad de New Radius. Trane actuará en la clandestinidad para alcanzar las zonas en las que deberá hacer sus pintadas: tendrá que saltar muros, trepar cañerías o andar por estrechas cornisas, y usar habilidades sigilosas como deslizarse tras sus enemigos para dejarlos K.O. Incluso ejecutará combos de patadas y puñetazos o usará objetos como bates de beisbol para pelear. Un desarrollo completísimo que vendrá acompañado de una cuidada ambientación. Además, los graffitis que pintará Trane serán diseños de más de 60 artistas reales, algunos tan legendarios como Seen, Cope2 o FUTURA. Y la banda sonora del juego estará remezclada por los "DJs" Toni Aguilar y Jota Mayúscula, un genial broche para este vanguardista título.

**■ PRIMERA IMPRESIÓN** MB

**La estética urbana y la mezcla de peleas, acción y saltos hacen de *Getting Up* un juego realmente prometedor.**



En la nueva entrega de esta mítica saga de arcades nos encontraremos con la acción directa habitual: cientos de enemigos, explosiones, vehículos para conducir, gigantescos enemigos finales...







### Acción al estilo de la "vieja escuela"

# Metal Slug 4

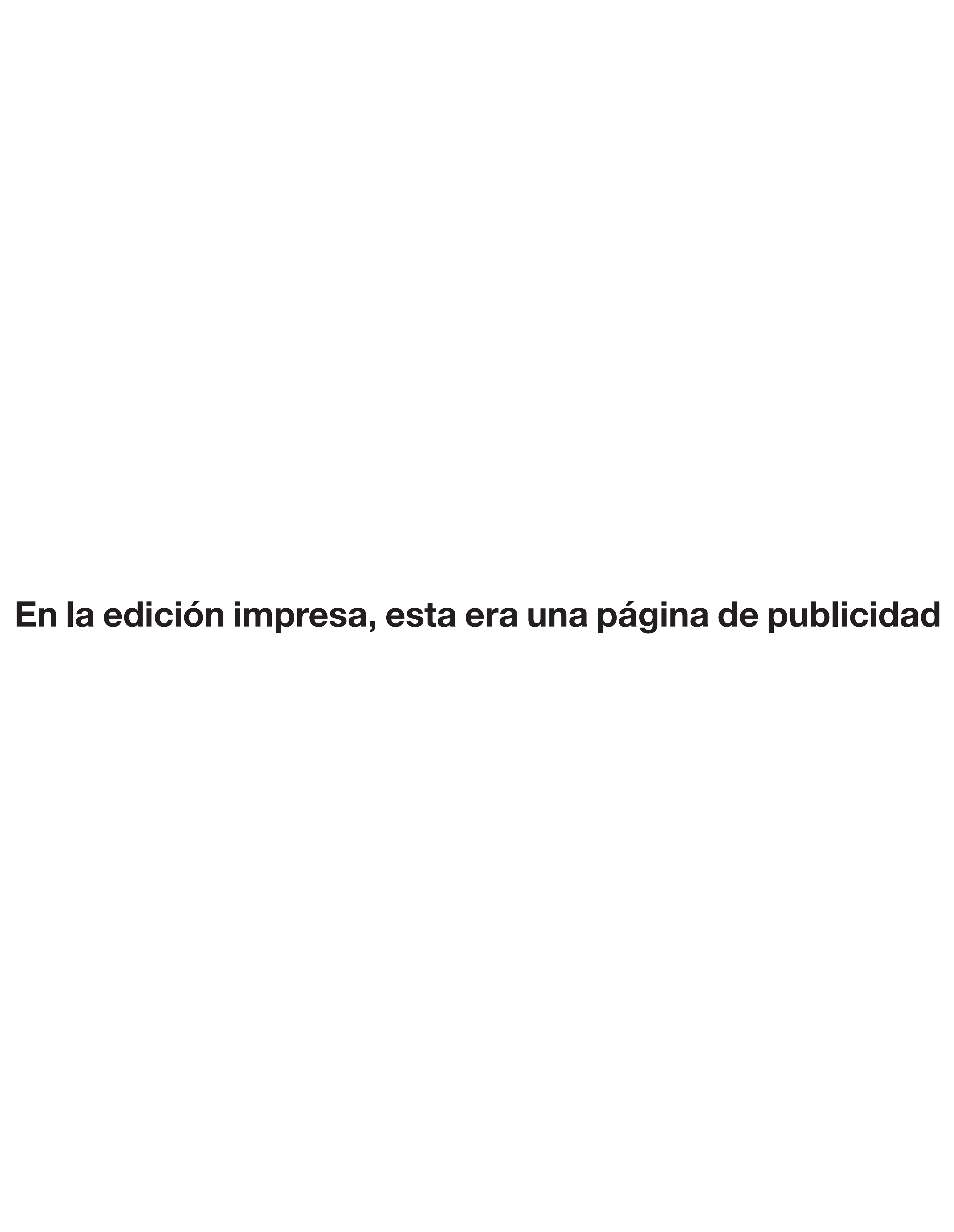
■ Compañía **SNK Playmore** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

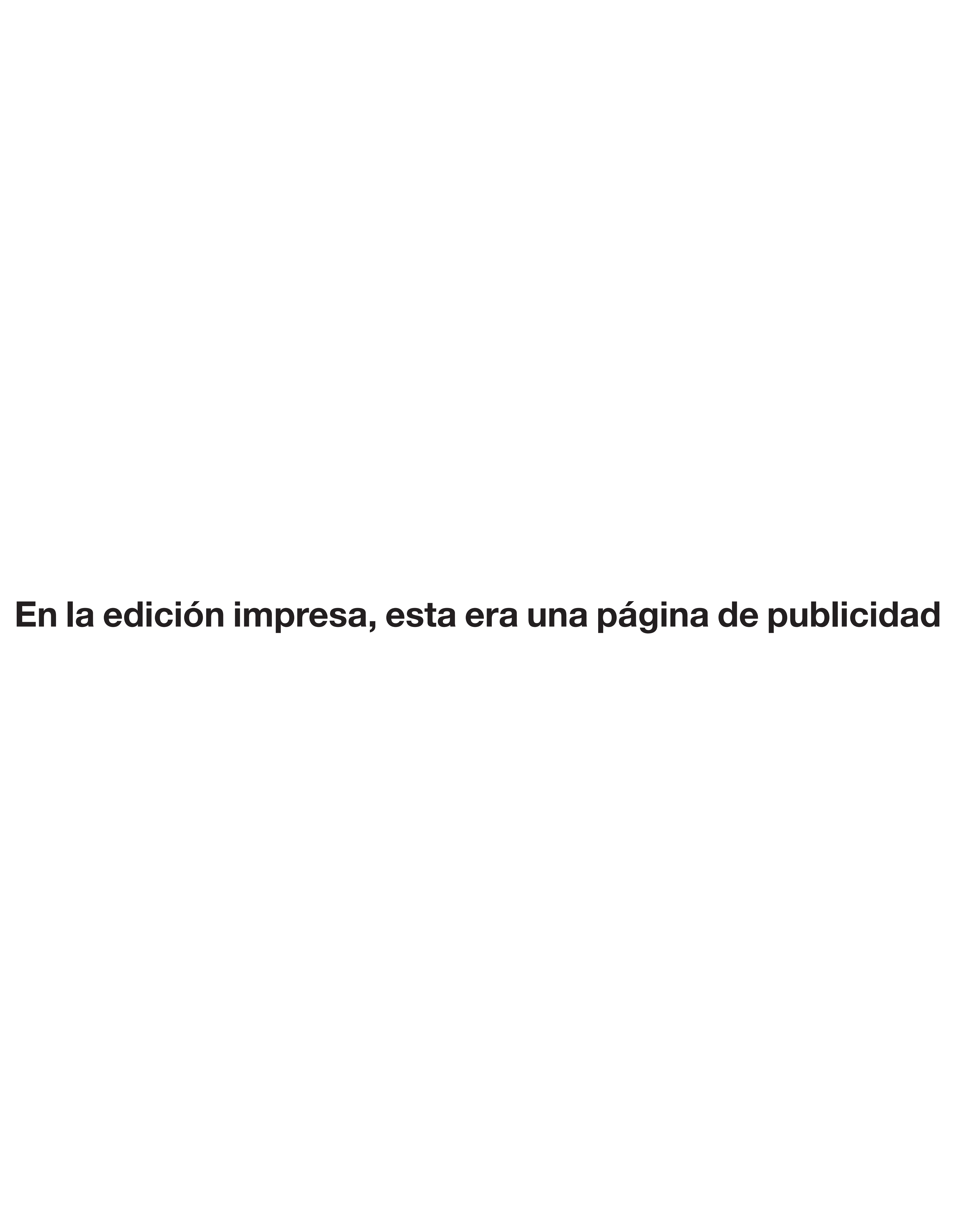
***Metal Slug*** **regresará a finales de verano ofreciendo las habituales dosis de acción sin tregua y diversión 2D.**

En estos tiempos de juegos con deslumbrantes gráficos en 3D y complejas tramas, se echan de menos títulos más directos y sencillos, como los de antes. En este sentido, SNK Playmore sigue dedicándose a los juegos 2D casi en cuerpo y alma y tiene en su saga *Metal Slug* uno de los mejores arcades de la historia. El planteamiento, como el de anteriores entregas, no podía ser más sencillo: avanzar por escenarios eliminando a cientos de enemigos evitando sus disparos. Eso sí, el juego no nos dejará ni un segundo de respiro, ya que la acción será frenética y nos enfrentaremos a numerosos y variados enemigos y enormes jefes finales, haciendo uso de un variado arsenal. Y jugando acompañados, como siempre, será más divertido...

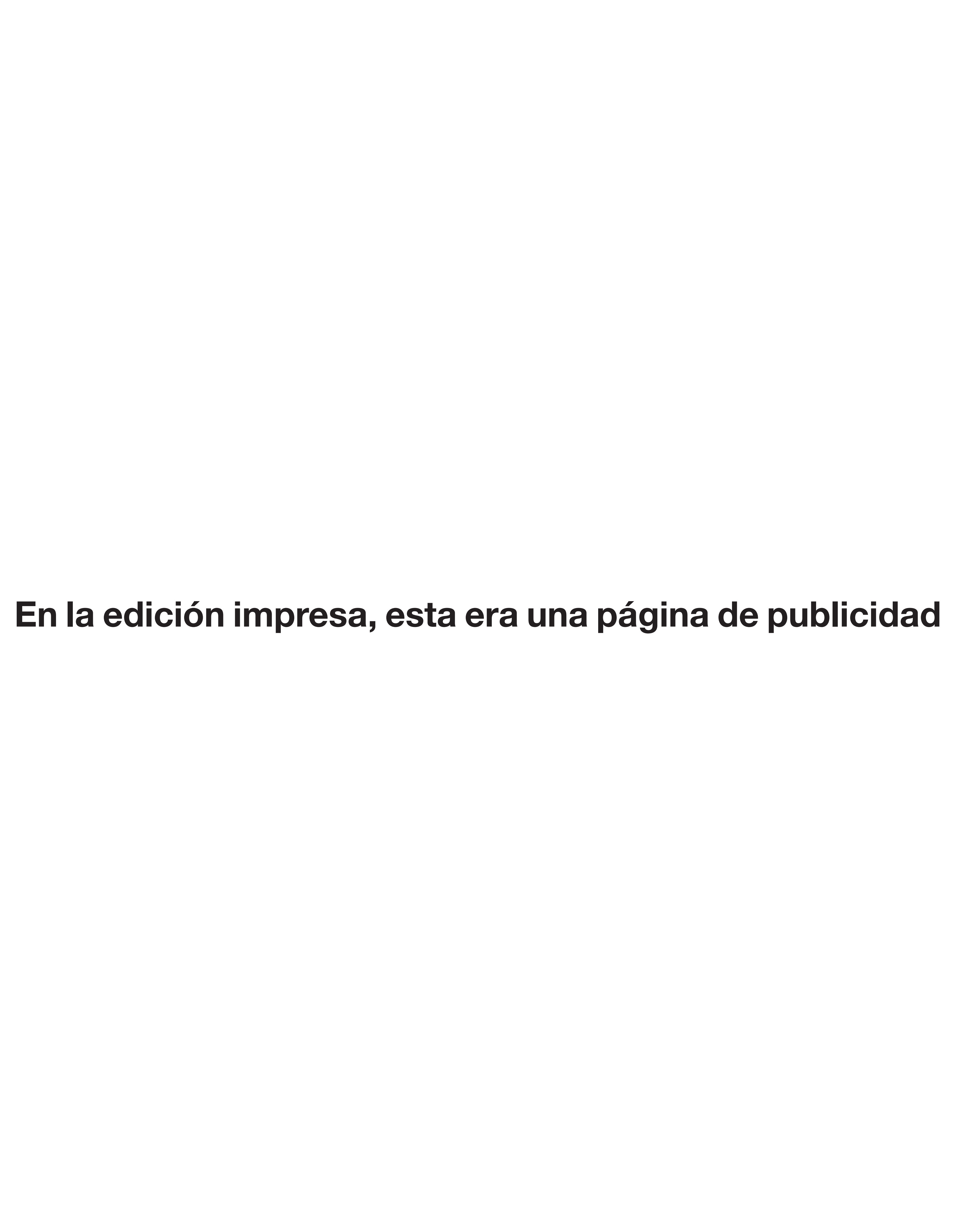
**■ PRIMERA IMPRESIÓN B**

***Metal Slug 4*** **traerá toda la emoción de los viejos arcades con su trepidante acción y genial jugabilidad.**

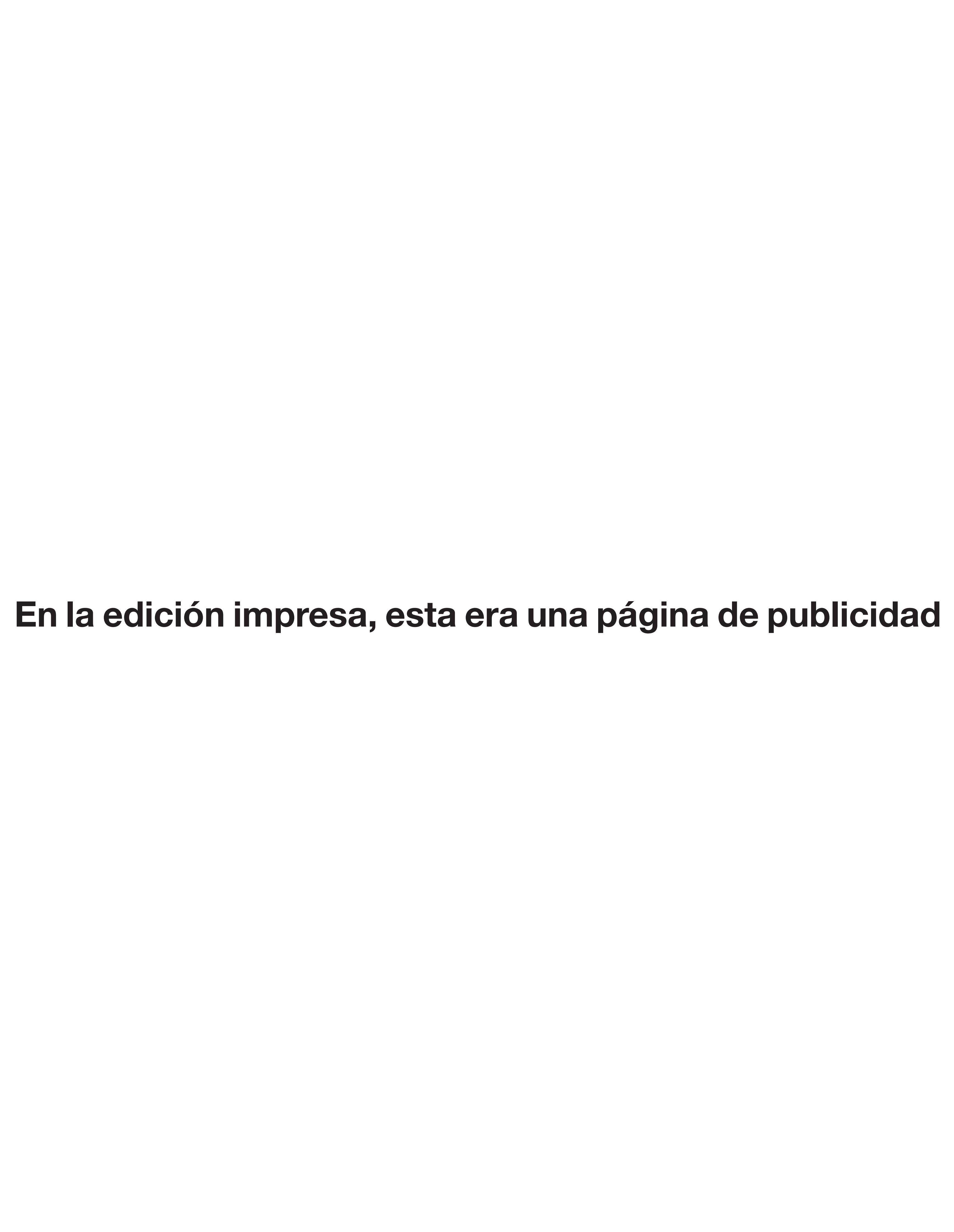

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

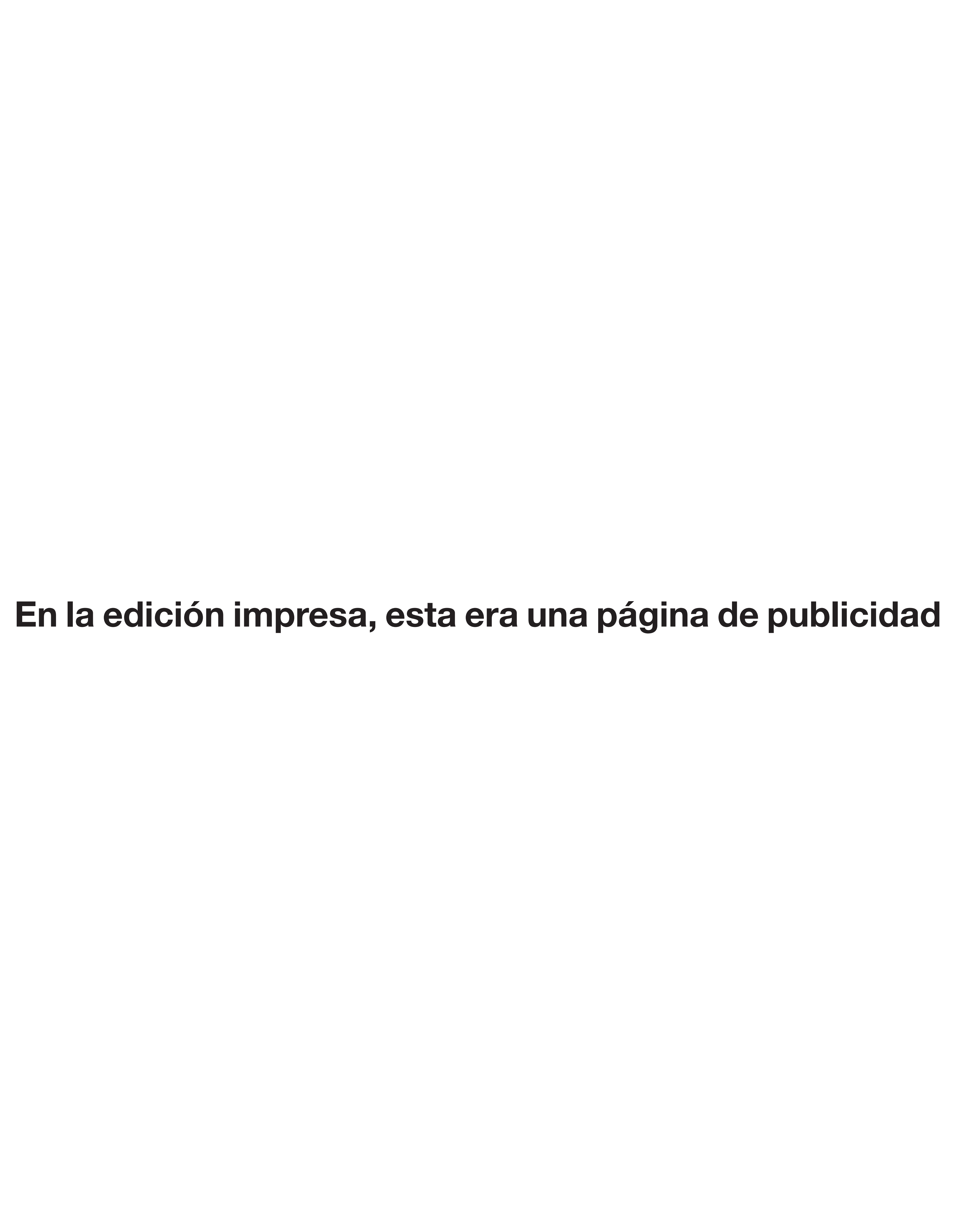


**En la edición impresa, esta era una página de publicidad**



**En la edición impresa, esta era una página de publicidad**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# ¡Completa tu colección!

## AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



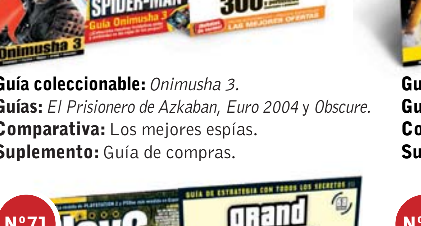

**Guía coleccionable:** *Onimusha 3.*
**Guías:** *El Prisionero de Azkaban, Euro 2004* y *Obscure.*
**Comparativa:** Los mejores espías.
**Suplemento:** Guía de compras.




**Guía coleccionable:** *Driv3r*
**Guía:** *Spider-Man 2.*
**Comparativa:** Guerras Históricas.
**Suplemento:** Superfichas de trucos.




**Guía coleccionable:** *Splinter Cell Pandora Tomorrow*
**Guías:** *Van Helsing* y *Syphon Filter Omega Strain.*
**Comparativa:** *Resident Evil Outbreak* vs. *Silent Hill 4.*
**Suplemento:** Más de 5000 trucos de la A a la Z.




**Guía coleccionable:** *Silent Hill 4 The Room*
**Guías:** *Resident Evil Outbreak* y *Formula One 2004.*
**Suplemento:** Los Bombazos de esta Navidad.
**Regalo:** *Vídeo CD* con los mejores juegos de Navidad.




**Guía coleccionable:** *ESDLA La Tercera Edad*
**Guía:** *Resident Evil Outbreak (2ª parte)*
**Comparativa:** Juegos de Rol.
**Suplemento:** *GTA San Andreas (1ª entrega).*




**Guía coleccionable:** *POP: El Alma del Guerrero*
**Guías:** *RE Outbreak (3ª y última parte)* y *PES 4*
**Comparativa:** Acción en Primera Persona.
**Suplemento:** *GTA San Andreas (2ª y última parte).*




**Guía coleccionable:** *Ratchet & Clank 3*
**Guías:** *NFS Underground 2* y *Mortal Kombat Deception*
**Comparativa:** Plataformas.
**Suplemento:** Más de 5000 trucos de la A a la Z.




**Guía coleccionable:** *Killzone*
**Guía:** *Call of Duty Finest Hour*
**Comparativa:** Simuladores de velocidad.
**Suplemento:** Más de 50 juegos Platinum comentados.




**Guía coleccionable:** *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*
**Guías:** *Dragon Ball Z Budokai 3* y *Shadow of Rome*
**Comparativa:** *Metal Gear Solid 3* vs. *Splinter Cell 3*
**Suplemento:** *Gran Turismo 4 (1ª entrega).*




**Guía coleccionable:** *Devil May Cry 3*
**Guía:** *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude*
**Comparativa:** *Todos los juegos de EyeToy*
**Suplemento:** *Gran Turismo 4 (2ª entrega).*




**Guía coleccionable:** *Splinter Cell Chaos Theory*
**Guía:** *TimeSplitters: Futuro Perfecto*
**Comparativa:** *Juegos de Tuning*
**Suplemento:** Más de 5000 trucos de la A a la Z.




**Guía coleccionable:** *Moto GP 4*
**Guía:** *Star Wars Episodio III*
**Comparativa:** *Acción Online*
**Suplemento:** Los videojuegos del futuro (Especial E3)



## ¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!







Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



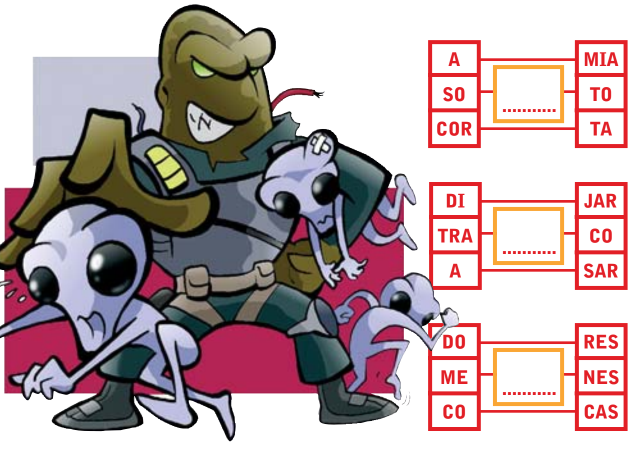

# ¡Sorteamos 10 juegos Area 51 para PS2!

## ¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

**Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play79 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *AREA 51* para PS2 que Virgin Play y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.**

## BUSCA-SILABAS

**ADÉNTRATE EN LOS CONFINES DEL UNIVERSO, Y ENCUENTRA EL NOMBRE DE UN FAMOSO TÉRMINO ASTROLÓGICO.** Para ello escribe la sílaba central adecuada para formar una palabra con sentido. Con las sílabas añadidas, y después de ordenarlas, podrás leer nuestra palabra misteriosa........



| | | |
|---|---|---|
| A | .......... | MIA |
| SO | | TO |
| COR | | TA |
| DI | .......... | JAR |
| TRA | | CO |
| A | | SAR |
| DO | .......... | RES |
| ME | | NES |
| CO | | CAS |
| PE | .......... | DO |
| COR | | RIO |
| RE | | CA |



**PALABRA MISTERIOSA:**

..................................................

## HUMOR









## SOPA PLANETARIA

**LA CONSPIRACIÓN ALIENÍGENA ESTÁ SERVIDA Y TÚ ESTÁS METIDO EN MEDIO...** Aunque la Tierra ha sido la elegida para comenzar con la invasión planetaria, no sería extraño que los Aliens ya se hubieran fijado en los nueve planetas de nuestro Sistema Solar. Mientras tanto, ármate de valor y descubre en nuestra sopa interestelar los nombres de dichos planetas. ¡Se van a enterar estos alienígenas de lo que es bueno!



| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | G | N | C | B | Y | P | F | M | S | G | O | O | B | N |
| P | M | H | U | C | M | G | K | U | V | D | N | W | D | Q |
| R | E | T | I | P | U | J | G | L | F | R | M | Z | P | M |
| U | R | T | K | X | M | E | O | T | U | B | P | L | A | K |
| L | D | B | Z | C | K | I | E | T | P | Y | U | R | Z | Z |
| M | P | J | E | E | R | U | A | I | B | T | T | L | O | U |
| T | K | Q | N | U | T | S | F | F | O | E | F | R | M | O |
| Y | I | K | C | M | N | X | X | N | L | N | O | D | I | O |
| H | O | R | E | C | K | E | F | T | I | J | H | Y | N | O |
| J | E | N | A | L | E | B | K | Y | D | E | O | U | S | K |
| M | P | S | A | R | I | X | T | L | Q | Q | T | U | R | Q |
| U | Q | V | X | R | R | S | S | H | P | P | N | R | V | T |
| W | E | P | A | P | U | E | T | Z | E | E | U | A | P | H |
| M | C | Z | Q | P | U | A | I | N | V | E | Z | T | A | C |
| T | B | M | O | A | Q | Y | X | T | F | L | O | H | P | C |

## PASATIEMPO CONCURSO

### VERDADERO O FALSO

**IMPOSIBLE A ESTAS ALTURAS NO SABER DE QUÉ VA LA HISTORIA DE *AREA 51*...** Demuestra ahora que no tienes ninguna duda y dinos con qué opción relacionarías a este estupendo juego. ¡Es la hora de detener la invasión alienígena!

| 1. | 2. | 3. |
|---|---|---|
| ALIENS | MAFIA | ASFALTO |
| PLATILLO VOLANTE | ROBO | TUNNING |
| LÁSER | NEW YORK | DERRAPE |

**SOLUCIÓN:** ☐



### Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 79 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play79 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de julio al 16 de agosto de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO

REPORTAJE
## → EL PADRINO
La mafia italiana visitará tu PS2 en noviembre, en una prometedora aventura... Te lo contamos todo.

COMPARATIVA
## → TERROR
*Resident Evil Outbreak File II, Cold Fear, Kuon, Project Zero II...*

A LA VENTA EL **15** DE AGOSTO

MINIGUÍA COLECCIONABLE
## → MEDAL OF HONOR
Si quieres "sobrevivir" en el frente europeo, sigue nuestra guía paso a paso.

**Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes sorpresas y contenidos...**

NOVEDAD
## → FIFA 2006
Analizamos a fondo las novedades de la nueva edición del simulador de fútbol más completo.

### → NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de los juegos que arrasarán en verano, como *Resident Evil Outbreak File 2*, *Rainbow Six Lockdown*, *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, *Killer 7*, *Worms 4 Mayhem*, *Hulk Ultimate Destruction*...

### → GUÍAS Y TRUCOS
Tampoco pierdas de vista nuestra completa sección de trucos y guías, en la que encontrarás las mejores "trampas" y consejos para tus juegos favoritos. Y el mes que viene, las guías completas de *Batman Begins, God Of War* y alguna que otra sorpresa...



### → PERIFÉRICOS
Pads, volantes, mandos DVD, pistolas, equipos de sonido 5.1, multitaps, kits de limpieza de discos, bolsas de viaje... analizamos las novedades en periféricos y complementos para PS2.

### → PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones sobre los futuros éxitos de PS2, como: *Burnout Revenge*, *Pro Evolution Soccer 5*, *Conflict Global Terror*, *Total Overdose*, *Hitman Blood Money*, *Ultimate Spider-Man*, *Beatdown*...




SUPLEMENTO GRATUITO
## → PSP MANÍA
No te pierdas el mes que viene nuestro especial con todo lo que necesitas saber sobre el lanzamiento de PSP: los primeros juegos analizados, reportajes, noticias...

**Nota.** Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.


## Staff

**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de Arte.
**Alberto Lloret** Redactor Jefe.
**Daniel Acal, David Fraile** Jefes de Sección.
**Álvaro Menéndez** Jefe de Maquetación.
**Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza** Maquetación.
**Ana María Torremocha, María Jesús Arcones** Secretarias de Redacción.
**Colaboradores:** Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
**playmania@axelspringer.es**

**Edita** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
**Directora General:** Mamen Perera.
**Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez.
**Subdirector General Económico-financiero:** José Aristondo.
**Director de Producción:** Julio Iglesias.
**Coordinación de Producción:** Ángel Benito.
**Directora de Distribución:** Virginia Cabezón.
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val.

**PUBLICIDAD**
**Director Comercial:** José E. Colino.
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
**Jefes de Publicidad:** Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
**Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 902 540 777
**DISTRIBUCIÓN**
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Portugal:** Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
**Argentina:** York Agency, S.A.
**México:** Pernas y Cía, S.A de C.V.
**Venezuela:** Distribuidora Continental.

**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
**Depósito Legal:** M-2704-1999
**Edición:** 10/2005

**Printed in Spain**





**Publicación controlada por OJD**

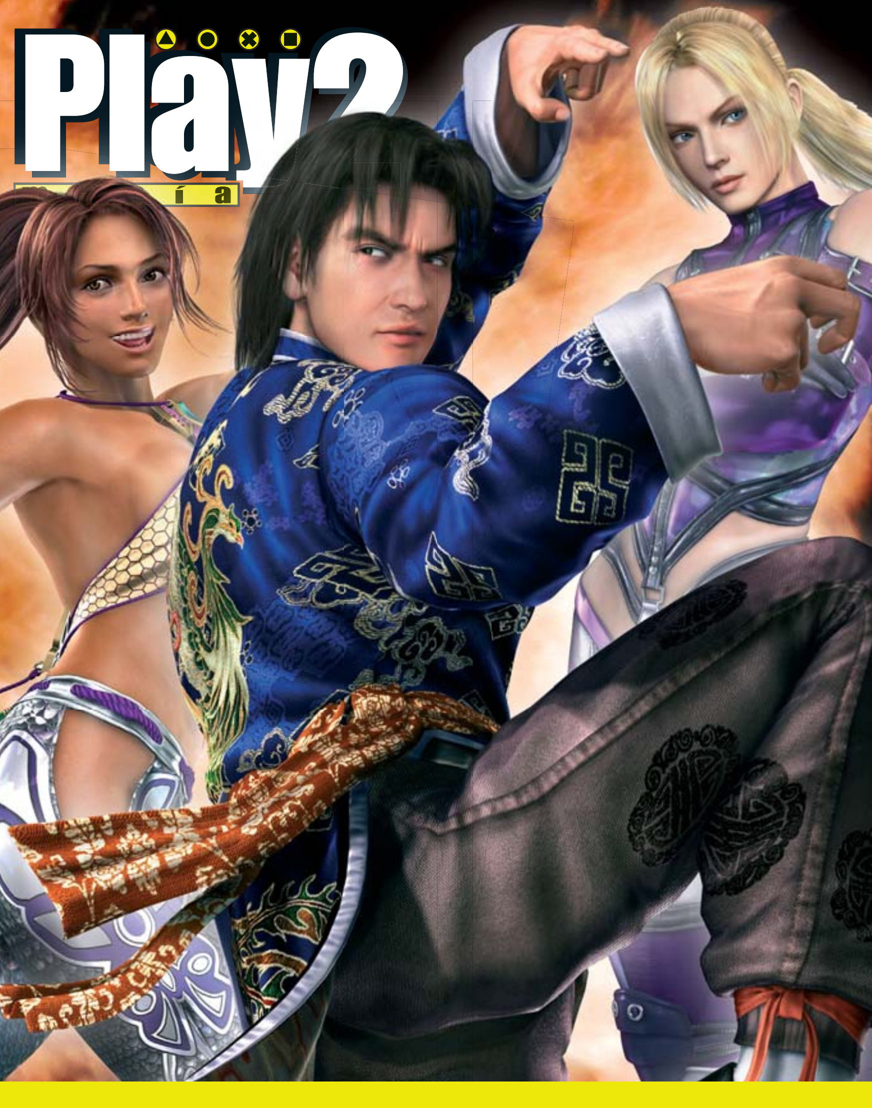
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

**Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.**




SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 | Nº44




# Tekken 5

**Combos • Movimientos • Llaves • Ataques imparables**

**La saga *Tekken* vuelve un año más a PS2 con un nuevo título superior a su anterior entrega. 30 luchadores, numerosos modos de juego, extras... ¿Crees que podrás estás a la altura del desafío que te aguarda en su interior? Por si acaso, no pierdas de vista esta guía con todos los movimientos de cada luchador y podrás "apalizar" a tus amigos este verano como si fueras un auténtico experto.**

## ➘ LEYENDA:

***Tekken 5*** **es un enorme juego de lucha, que puede desesperar por sus numerosos movimientos. Para simplificar las cosas, hemos preparado estas convenciones (con el personaje mirando siempre hacia la derecha) con las que podrás realizar todos los movimientos del juego en muy poco tiempo:**

| | |
|---|---|
| ➡ | Pulsar la dirección indicada |
| ⇨ | Mantener pulsada la dirección |
| ⊃ | Paso Lateral (pulsa arriba o abajo) |
| , | Seguido de |
| + | a la vez |
| (o) | elegir entre |
| y | introducir con retardo |
| ✱ | Joystick neutral |
| [ ] | opcional |
| / | Pulsa y mantén un botón |
| ID | Inmediatamente despues |
| TA | Totalmente agachado |
| ML | Mientras te levantas |
| MC | Mientras corres |
| APC | Boca arriba, pies cerca del rival |
| APL | Boca arriba, pies lejos del rival |
| BPC | Boca abajo, pies cerca del rival |
| BPL | Boca abajo, pies lejos del rival |
| ✔ | Este movimiento o llave se puede prolongar con las combinaciones que aparecan detrás de una ➥, |
| ➥ | Esta flecha indica que el ataque requiere un movimiento previo. Si ves ➥➥ indica que antes debes ejecutar el movimiento ✔, ➥ (y así sucesivamente). Así, por ejemplo, si encuentras ➥➥➥, indica que antes hay que ejecutar ✔, ➥, ➥➥. |

# ■ 01 ANNA WILLIAMS

## LLAVES

Cruel punishment: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Losing Face: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Elbow Smash: ➘, ➘ + ■
Overhead Toss: ➚ + ■ + ▲
Torso Splitter: (cogiendo al oponente por la izquierda)
[➡] + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Serpentine Arm Break: (cogiendo al oponente por la derecha)
[➡] + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Overhead Triangle Lock: (cogiendo al oponente por la espalda)
[➡] + (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## LLAVES ENLAZADAS

✔Chin Bash: ⬇, ➘, ➡ + ■ + ▲
➥Arm Snap: , ✖, ●, ✖, ■ + ▲
➥Reverse Arm lock: ■, ✖, ▲, ■
➥➥Falling Arm Break:
▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
➥➥Falcon Wing Squeeze:
✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
➥➥Double Arm Lock Toss:
▲, ✖, ■ + ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
➥Arm Lock:
■ + ✖, ●, ■ + ▲
➥➥Rolling Arm Break:
●, ✖, ●, ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥Arm Break Takedown:
■ + ▲, ●, ✖, ■ + ▲,
■ + ▲, ■ + ▲

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo:
(■, ▲ o de espaldas a tu oponente ▲, ▲ o de espaldas a tu oponente ■, ▲): ➥Left Right to Left Low Kick: ✖
➥Jab Combo Roundhouse: ●
✔Left Right Left Combo: (■, ▲, ■ ó ➡ + ▲, ■)
➥Frost Neddle: ●
➥Low Kick: ⬇ + ●
Jab To Low Kick: ■, ●
✔Uppercut Jab:
(➘ ó **ML**) + ■ y ▲
➥Radiant Arch: ✖
➥Cutting Crescent: y ●
Low Jab Rising Kick:
(⬇ ó **TA**) + ■, ✱ + ●
✔Scarlet Rain: ➙ + ■
➥Scarlet River: ■
➥Scarlet Spout: ●
Cross Cut Saw:
⬅ + ■, ▲, ▲
Hail Storm:
➚ + ■ y ✖, ✖ + ●
Cat Thrust: **TA**, ➡ + ■
Assassin Dagger:
(➘ ó ⬇, ➘) + ■
Blonde Bomb: (➡ ó **ML**) + ■ + ▲
Guard Breaker: ➘ + ■ + ▲
Bloody Chaos: ⊃ + ■ + ▲
Right Left Combo: ▲, ■
Biting Snake: ▲, ■, ●
Jab Left Kick: ▲, ✖
Jab Sweep: ▲, ⬇ + ✖
Jab Roundhouse: ▲, ●
Executioner: ➡, ➡ + ▲
Ice Sickle: ⬇ + ▲
Toe kick Combo: **TA** + ▲, ✱ + ●
Double Slap: ⬅ + ▲, ▲
Right Hand Stab: **TA**, ➡ + ▲
Right Handed Sweep: **TA**, ➘ + ▲
Rising Palm: (**ML** ó ➘) + ▲
Chaos Tail: ⊃ + ▲
✔Spike Combo: ✖, ✖
➥Right Uppercut: ▲
➥Right High Kick: ●
Head Ringer: ✖, ●
Bone Cutter: ➡, ➡, ➡ + ✖
Treading Water: ➡, ➡ + ✖, ●, ✖
Treading Water To Chaos Judgement:
➡, ➡ + ✖, ●, ⬅, ✖
✔Leg Slicer: ➘ + ✖ y ■
➥Leg Slicer Combo: ▲
➥Twisting Rush: ● y ▲ [**ID** ⇧ ó **ID** ⇩]
➥➥Blonde Bomb: ■ + ▲
➥➥High Kick Backhand High Kick: ✖
➥➥Sudden Storm: ➚ + ✖
➥➥High Kick Backhand Sweep: ●
✔Creeping Snake to Side Step:
➘ + ✖, ▲ [**ID** ⇧ ó **ID** ⇩]
➥Creeping Snake: ■, ●
➥Left Kick: ✖
➥Left Low Kick: ⬇ + ✖
➥Roundhouse: ●
✔Kick Combo: ➘ + ✖, ✖, ✖
➥Aproaching Storm: ■
➥Flash Kicks: y ●
Mid Head Ringer: ➘ + ✖ y ●
Left Spin Low Kick to Right Uppercut:
(⬇ ó **TA**) + ✖, ▲
Left Spin Low Kick to High Right Kick:
(⬇ ó **TA**) + ✖, ●
Mudslide: ➘ + ✖
Chaos Judgement: ⬅ + ✖
Sudden Storm: ➚ + ✖
Rising Spin Kick: **ML** + ✖
Slice Shot: ⊃ + ✖
Heel Grind: (⬇ ó ➘) + ✖ + ●



Piston Kick: ↓, ↘, → + ●
Right High Low Spin Kick: ●, ✖
Imploding Star: → + ●
Falling Heel: →, → + ● [ID ←]
Wine Opener: ↘ + ●
Low Kick Spin Punch to Side Step:
(↓ ó TA) + ● y ■ [ID ⇧ ó ID ⇩]
Severe Quake: ↘ + ●, ✖
Can Opener: ↗ + ●, ✖, ● [ID ⇧ ó ID ⇩]
Quick Somersault Kick:
(⇖ ó ⇧ ó ⇗) + ●
Rising Kick: **ML** + ●
High Somersault Kick:
**TA**, (⇖ ó ⇧ ó ⇗) + ●
Low Somersault Kick:
**TA**, (↖ ó ↑ ó ↗) + ●
Whirld wind: ↘ + ●
Attack Reversal:
← + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Evasive Back Flip: ↑, ↖
Wall Jump: ←, ←, ↖

### MOVIMIENTOS ESPECIALES DESDE CHAOS JUDGEMENT

➥Forward Roll: →
➥Picking Heel: ✖
➥Infernal Storm: ■
➥Rolling Stone: →, ✖
➥Infernal Avalanche: ●

### INBLOQUEABLES

✔Hunting Swan: ↙ + ■ + ▲
➥Cancel: ↑, ↑
Bloody Scissors: ↓ + ■ + ▲

### COMBOS

■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ + ●, ▲
■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ + ●, ✖

## ■ 02 ASUKA KAZAMA

### LLAVES

Aiki Nage: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Katanuki: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Destabilizer: ↙ + ■ + ▲
Cherry Blossom: ← + ■ + ▲
Falling Rain: **TA**, ↘, ↓, ↘ + ■ + ▲
White Mountain: ↘ + ▲ + ✖
✔Ki Charge: ■ + ▲ + ✖ + ●
➥Ultimate Tackle:
**ID** ⇘ + ✖ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥Ultimate Punches: ▲, ■, ▲, ■
Cloud Taste (cogiendo al oponente por la izquierda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Wind Wheel (cogiendo al oponente por la derecha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Twisted Limbs (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Lunging Mist Thrust: → + ■
➥Lunging Mist Thrust to High Kick: ✖
➥Lunging Mist Thrust to Double Kick: ●
➥Lunging Mist Thrust to Sacred Blade: ↓ + ●
Falling Tower: ↘ + ■, ▲
Violet: ← + ■
Violet Strenght: **ML** + ■
Inner Strength: ■ + ▲
✔Jab Uppercut: ■, ▲
➥Spinning Heel Drop: ✖ [← ó ↓]
➥Front kick: ●
Jab Low Kick: ■, ✖
Jab Leg Cutter: ■, ●
Exorcisor: → + ■ + ▲
Raging Storm: ↘ + ■ + ▲
Blizzard Combo: ■ + ●, ▲, ■
White Heron Dance: ■ + ●, ▲, ●
White Heron Ower Dance:
■ + ●, ▲, ↓ + ●
✔Demon Slayer: → + ▲
➥Strike Cancel: (**ID** ↓ ó **ID** ↙)
Mist Palm Thrust: →, → + ▲
Heaven's Hammer: ↓ + ▲
Step-in Rising Palm: ↘ + ▲
Funeral Palm: ↙ + ▲
✔Swallow Mallet: ← + ▲
➥To Elbow: y ■ + ▲
➥To Lunging Mist Thurst: ■
➥To Leg Cutter: ●
Rising Elbow: **ML** + ▲
Grace: **TA**, (↘ ó ⇘) + ▲
Wheel Kick: ▲ + ✖
Sacred Blade: ✖ **ID** ●
Spinning Heel Drop:
→ + ✖ [↓ ó ←]
Minazuki: ↘ + ✖
Enchanted Circle: ↙ + ✖
✔Dragon Wheel Kick: ← + ✖
➥Demon Slayer: ▲
➥➥Strike Cancel: (**ID** ↓ ó **ID** ↙)
➥Leg Cutter: ●
Iwato: ↗ + ✖
Moon Scent: **ML** + ✖
Tornado Kick: **ML** → + ✖
Thunder Fall Kick: ✖ + ●
Double Lift Kicks: ↓ + ✖ + ●
Twin Cloud Kicks:
(**TA** ó **ML**) + ✖ + ●, ✖
Back Spin Kick: → + ●
Leaping Spin Kick: →, → + ●
Toe Kick: ↘ + ●
Leg Cutter: ↙ + ●
Heart Stopper: ← + ●
Night Sky: ↗ + ●
Camellia: ⊃, ●
Attack Reversal: ← + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Evasive Blackflip: ↑, ↖
Wall Jump: ←, ←, ↖

### MOVIMIENTOS ESPECIALES DESDE WHIPLASH

✔Whiplash: ■, ■
➥Whiplash to Toe Kick: ✖
➥Whiplash Double Lift Upper: ●
➥Whiplash Sacred Blade: ↓ + ●

### MOVIMIENTOS ESPECIALES DESDE LEG CUTTER (↙ + ●)

Leg Cutter: ↙ + ●
Leg Cutter Thunder Fall Kick:
↙ + ●, ✖
Leg Cutter: ↙ + ●, ●
Leg Cutter Thunder Fall Kick:
↙ + ●, ●, ✖
Leg Cutter: ↙ + ●, ●, ●
Leg Cutter Thunder Fall Kick:
↙ + ●, ●, ●, ✖
Leg Cutter Blizzard Combo:
↙ + ●, ■ + ●, ▲, ■
Leg Cutter White Heron Dance: ↙ + ●, ■ + ●, ▲, ●
Leg Cutter White Heron Lower Dance: ↙ + ●, ■ + ●, ▲, ↓, ●

### INBLOQUEABLES

Spinning Heel Drop:
⇨ + ✖ / [↓ ó ←]

### COMBOS

**ML** ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖ + ●
**ML** ▲, ■, ■, ■, ▲, ■ + ●, ■, ✖ + ●







# ■ 03 BAEK DOO SAN

## LLAVES

Hammer Head: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Blue Shark Claw: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Swordfish Throw: ↙ + ■ +✖
Roll and Choke: ➡, ➡ + ▲
Human Cannonball: ➡ + ▲ +✖
Snake Revenge (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Hunting Serpent (cogiendo al oponente por la derecha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Compound Fracture (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Double Jab: ■, ■
✔One Two Combo: ■, ▲
➥Flamigno Step: ✖ **[ID** ⬆ o **ID** ⬅**]**
➥Butterfly Kicks: ✖, ✖, ✖, ●
➥Butterfly Needle: ✖, ✖, ✖, ⬇ + ●
➥Black Widow: ✖, ✖, ● y ● y ✖ **[ID** ⬆ o **ID** ⬅**]**
➥Maelstorm: ✖, ✖, ●, ●, ●
➥Butterfly Blade: ✖, ● y ✖
Quick Upper: ↘ + ■
Stealth Needle: ⬅ + ■
Race Hammer: ⊃ + ■
Parry: ⬅, ■ + ▲ **[ID** ⇦**]**
Spining Axe Combo: ■ + ▲, ●
Right Punch Back Fist: ▲, ▲
Body Blow: ➡ + ▲
Uppercut: ↘ + ▲
Bolt Cut: ⬅ + ▲
Spinning Back Fist: ⬅, ⬅ + ▲
Back Fist: ⬇, ⬇ + ▲
Bone Stinger: ↗ + ▲
Butterfly Kicks: ✖, ✖, ✖, ●
Butterfly Kicks To Low Kick: ✖, ✖, ✖, ⬇, ●
Butterfly Needle: ✖, ✖, ✖, ⬇ + ●
Black Widow: ✖, ✖, ● y ● y ✖ **[ID** ➡ o **ID** ⬅**]**
Maelstorm: ✖, ✖, ●, ●, ●
Launching Rocket: ✖, ● y ✖
Rocket Shooter: ➡, ✱, ⬇, ⇘ + ✖
Trident Rush: ➡ + ✖, ✖, ▲
Left Heel Drop: ➡, ➡ + ✖
Cyclone Launcher: ➡, ➡, ✱ + ✖ **[ID** ➡ o **ID** ⬅**]**
Killing Blade: (➡, ➡, ➡ o mientras corres) + ✖
Double Claymore: ↘ + ✖, ●
Snake Rocket: ⬇ + ✖, ✖, ✖
Snake Kick: (⬇ o **TA**) + ✖, ✖, ⬇ + ✖
Snake Blade: (⬇ o **TA**) + ✖, ✖, ✱ + ✖
Postura Flamingo: ⬅ + ✖
Siding Knee Snap: ↙ + ✖
Hunting Hawk: ↗ + ✖, ●, ✖
✔Trick Combo: ↗, ✱ + ✖
➥Hopping Double Kick: ●
➥Rocket Lifter: ⬇ + ● y ✖
➥Butterfly Kicks: ✖, ✖, ●
➥Butterfly Needle (VA): ✖, ✖, ⬇ + ●
➥Black Window: ✖, ● y ● y ✖ **[ID** ⬆ o **ID** ⬅**]**
➥Maelstrom: ✖, ●, ●, ●
Double High to Low Kick: **ML** + ✖, ✖ y ●
Eliminator: **ML** + ✖, ● y ●, ✖: **[ID** ⬆ o **ID** ⬅**]**
Knee Javelin: **ML** + ✖, ●, ●, ●
Flashing halbred: (✖ + ● ó ↗ +✖ + ●) **[**⬆ ó ⬅**]**
Lighting Halberd: ✖ + ●
Heavy Wave: **ML** + ✖ + ●
Falling Axe: ● y ●
Heel Drop to Low Kick: ➡ + ●, ●
Heel Drop to Middle Kick: ➡ + ● y ✖
Heel Drop to Flamingo: ➡ + ●, ➡ + ✖
Hammer Heel: ➡, ➡ + ●
Albatross: ↘ + ● **ID** ● y ✖ **[**➡ ó ⬅**]**
Maelstorm: ↘ + ● **ID** ● y ●
Baek 's Rush: (⬇ o **TA**) + ●, ✖, ✖, y ✖ **[**➡ ó ⬅**]**
Baek 's Rush Low: (⬇ o **TA**) + ●, ✖, ✖, ⬇ + ✖
Dark Halberd: ↙ + ●
Heel Lance: ⬅ + ●
Leaping Snap Kick: (↖ ó ↗) + ●
Destruction: ⬆ + ●, ✖
Javelin: **ML** + ● y ● y ●
High and Mid Punch Parry: ⬅ + ■ + ▲ **[ID** ⇦**]**
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## MOVIMIENTOS ESPECIALES DESDE FLAMINGO (⬅ + ✖)

Pasos Flamingo: ➡ ó ⬅ o hacia ⬆ ó ⬇
High Low Kick: ✖, ✖, ●
Eliminator: ✖, ●, ●, ✖
Maelstorm: ✖, ●, ●, ●
Flamingo Rocket: ➡ + ✖
Flamingo Pick: (↙ ó ⬇ ó ↘) + ✖
Head Crucher: ⬅ + ✖
Crimson Lance: ➡ + ●

## INBLOQUEABLES

✔Dynamite Heel: ↙ + ✖ + ●
➥Flamingo cancel: ⬅, ⇦
Last Resort: ⬅, ⬅ + ✖ + ●

## COMBOS

●, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ✖
●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ✖





# ■ 04 BRUCE IRVIN

## LLAVES

Face Crushing Knee:
(■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Front Knee Kick: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Head Break Throw (cogiendo al oponente por la izquierda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Face Break Throw (cogiendo al oponente por la derecha):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Neck Throw (cogiendo al oponente por la espalda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## LLAVES ENLAZADAS

✔Right Knee Kick:
→, ✱, ↓, ↘ + ■ + ●
➥Neck Throw: ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
➥Left Side Knee: (✖ ó ●), ■ + ▲ + ✖
➥➥Right Side Knee Kick:
■, ✖, ■ + ▲ + ●
➥➥➥Flying Knee Kick:
▲, ●, ■, ■ + ▲ + ✖
✔Clinch: →, ✱, ↓, ↙ + ▲ + ✖
➥Charanbo: ✖ + ●, ✖ + ●
➥Charanbo Rush: ●, ✖, ●, ■ + ▲ + ✖

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo: ■, ▲
➥Northern Light Combination: ✖
➥One Two Middle Kick: ●
➥One Two High Kick: → + ●
➥One Two Low High Kick: ↓ + ● y ✖
Bruce Rush: ■, ▲, ■, ▲
Southern Cross Combination: ■, ●, ✖
Triple Elbow Rush: → + ■, ▲, ■
Rolling Cutter: →, → + ■
Double Elbow: ↘ + ■, ▲
Back Hand Blow: ← + ■
Jumping Elbow: ↗ + ■
Tornado Upper: **TA**, ↘, ↓, ↘ + ■
Quick Upper: **ML** + ■
Drop Elbow: ⊃ + ■
Sledge Hammer: ■ + ▲
Side Step Elbow: → + ■ + ▲
Impact Elbow: →, ✱, ↓, ↘ + ▲
Cross Straight: →, → + ▲
Ti Sok Ran: ↘ + ▲
Double Tomahawk: **ML** + ▲ y ■
Northern Lights: ▲, ■
Right Straight to Middle Kick: ▲, ●
Right Straight To High Kick: ▲, → + ●
Right Straight To Low High Kick Combo:
▲, ↓ + ●, ✖

Vulcan Combination: ✖, ▲, ■, ▲
Bruce Special: ✖, ▲, ■, ●
Shut Out Kick: ✖, ✖
Bulldog Bite: → + ✖
Ducking Left Low Kick:
→, ✱, ↓, ↘ + ✖
Slash Kick: →, → + ✖
Sniper Slash: (→, →, → o **MC**) + ✖
Leg Slice Tornado Upper: ↘ + ✖, ■
Rabid Bulldog: ↓ + ✖, ●
Sway Trident Low: ↙ + ✖
✔Stomping Kick: ← + ✖
➥Stomping Knee Feint: ●
➥Stomping Straight Feint: ▲
Jumping Knee: ↗ + ✖
Ducking Knee Launcher:
→, ✱, ↓, ↘, ↗ + ✖ + ●
Cyclone Kick: ⊃ + ✖

Swaying Rabit
Buldog: ↙ + ✖, ●
Gatling Kicks:
↘ + ✖ + ●, ✖, ✖, ✖, ✖
✔Backflip:
←, ←, ✱ + ✖ + ●
➥Leg Bazooka Feint: ●
Cobra Sword: ●, →
Triple Kick Rush:
→ + ●, ✖, ●
Double Knee:
← + ●, ✖
Triple Knee Combo:
← + ●, ✖, ●
Double Knee To Low Kick: ← + ●, ✖, ↓ + ●
Leg Bazooka:
→, → + ●
Trident Middle:
↘ + ●
Sway High Kick:
↙ + ●
Knee Launcher:
←, → + ●
Bull Tornado:
←, ← + ●
Amputation Low Kick:
**TA**, ↘, ↓, ↘ + ●
Rising Kick: **ML** + ●

Double Mid Kick: ⊃ + ●, ●
Right Mid Left Hook: ⊃ + ●, ■
Trident Low: ↓ + ●
Wall Jump: ←, ←, ↖

## INBLOQUEABLES

Killing Blow: ← + ▲ + ✖

## COMBOS

■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ●,
✖, ▲, ■
■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ●,
✖, ●, ✖



## ■ 05 BRYAN FURY

### LLAVES

Gravity Brain Buster: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Guillotine: (▲ + ● o mantener pulsado ➡ + ▲ + ●)
Anaconda Assassin: ➡, ➡ + ■ + ▲
Chains of Misery:
**TA**, ↘, ⬇, ⇘ + ■ + ▲
Parry: ⬅ + ■ + ▲
Gravity Throw (cogiendo al oponente por la izquierda) [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Knee Blast (cogiendo al oponente por la derecha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Neck Throw (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

Left Right Combo: ■, ▲
One Two Body Blow: ■, ▲, ■
One Two Low Kick: ■, ▲, ✖
One Two High Kick: ■, ▲, ●
Hammer Driver: ■ + ▲
Lair's Dance: ■, ●, ▲, ■, ▲
Whipping Fury: ■, ●, ▲, ●
Cremation: ■, ●, ▲, ■, ●
Gattling Rush: ⬅ + [■, ▲], ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ●
Running Blind: ■, ●, ✖, ✖
Punch High Kick: ■ **ID** ●
✔Vulcan Cannon: ⇘ + ■ y ■ y ■ y ■
➥Vulcan Blow: ▲
Chopping Elbow: ⬅ + ■
Left Upper: **ML** + ■
Double Body Blow: ↘ + ■, ▲
Headhunter: ⊃ + ■
Cheap Trick: ⊃ + ■ **ID** ▲
SIDe Step Elbow: ➡ + ■ + ▲
Snake Fang: (**TA** ó ⬇ ó ✹) + ■ + ▲
Short Upper: **ML** + ■ + ▲
PK Combination: ▲, ✖
Right Body Blow: ↘ + ▲
Right Left To Knee: ➡ + ▲, ■, ●
Jet Uppercut: ➡, ⬅ + ▲
Mach Breaker: ➡, ➡ + ▲
Elbow Smash: ⬇ + ▲
Stomach Blow: ↙ + ▲
✔Light Back Knuckle: ⬅ + ▲
➥Double Back Knuckle: (**ID** ➡ + ■ o y ■)
➥➥Hands of Doom: y ▲
➥➥Wolf Bite: y ●
➥➥Side Step: **ID** (⬇ ó ⬆)
➥Wolf Call: y ●
✔Right Upper: **ML** + ▲
➥Fisherman's Slam: (**ID** ➡ o **ID** ⬅) + ▲
Shell Shock: ⊃ + ▲
Mid Kick to Rush: ✖, ▲, ■, ▲
Bruce Special: ✖, ▲, ■, ●
Quick Spin Kick: ✖, ✖
Anaconda Bite: ✖, ✖, ▲
Anaconda Rage: ✖, ✖, ●
Knee Strike: ➡ + ✖
Slash Kick: ➡, ➡ + ✖
Delayed Slash Kick: ➡, ➡ + ✖/
Snake Edge: ↘ + ✖
Quick Left Low Kick: ⬇ + ✖
Low Kick Body Low Combo: ⬇ + ✖, ▲
✔Front Kick: ⬅ + ✖
➥Front Kick to Slicer Step: (**ID** ➡ o **ID** ↘)
➥Front Kick To Punch: ▲
➥Front Kick To Double Hammer: ■ + ▲
➥Front Kick To Rush: ▲, ■, ▲
➥Run for Cover: ▲, ■, ●
➥Front Kick To Knee: ●
Rolling Driver: (⬆ ó ↗) + ✖
✔High Knee Kick: (**ML** ó ↘) + ✖
➥Double High Knee Kick: ●
Sweeper Kick: ↙ + ✖
Snake Slash: (**MC** o ➡, ➡, ➡) + ✖
Spark Spin Kick: ▲ + ●
Thin Low Kick: ⬇ + ✖ + ●
Multiplied Destruction: ⬇ + ✖ + ●, ▲, ✖
Rise Spin Kick: **ML** + ✖ + ●
Triple Spin Kick: ●, ✖, ●
Low Kick: ⬇ + ●
Mach Kick: ➡, ➡ + ●
Wolf Tail: ↘ + ●
Knee Break: ⬅ + ●
Flying Knee Kick (**APC**): ⬅, ⬅ + ●
Orbital Heel Kick: (⬆ ó ↗) + ●
Rising Kick: **ML** + ●
✔High and MID Punch Parry: ⬅ + ■ + ▲
➥Mach Punch: **ID** ▲
Taunt: ■ + ✖ + ●
✔Taunt: ■ + ✖ + ●/
➥Stomach Fury Combo: ➡ + ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲
Sway: ⬇, ↙, ⇦
Sway Smash: ⬇, ↙, ✹ + ▲
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

### INBLOQUEABLES

Gravity Blow: ➡ + ■ + ●
Meteor Smash: ⬅ + ■ + ●

### COMBOS

⬅ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲
⬅ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●
⬅ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ▲

## ■ 06 CHRISTIE MONTEIRO / EDDIE GORDO

### LLAVES

Rotacao: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Caranguejo Throw: (▲ + ● ó ⇨ + ■ + ●)
Cabra Macaco Throw: ↘ + ■ + ▲
Rodeo Spin: ⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡ + ■ + ▲
Adeus (oponente agachado): ⬇ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Role Throw (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Garganta Throw (cogiendo al oponente por la derecha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Air Mail (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔One Two Elbows: ■, ▲
➥Combo Jilar: ●
➥➥Low Kick: ✖
➥➥High Kick: ●
Left Jab to Island Mirage: ■, ✖
Left Jab Island Mirage to Negativa: ■, ✖, ⇩
Freak Show Combo: ■, ✖: ● [**ID** ⇩]
Mao Esquerda: ↘ + ■ [**ID** ⇨]
Conbinaso Mao: ↘ + ■, ■
Cotovelo: **ID** + ■
Cotovelo To Ponteira: **ML** + ■, ✖
Banda: ⊃ + ■ + ●
Handslabs: ■ + ▲
Handslabs Mirage: ■ + ▲, **ID** ✖ [**ID** ⇩]
Handslabs Island Mirage: ■ + ▲, ✹ + ✖
Double Arm Stinger: ↙ + ■ + ▲
Straight Jab: ⬅ + ■ + ▲
Vasuuna: (↖ ó ⬆ ó ↗) + ■ + ▲
Crying Needle: **TA** + ■ + ▲
Needle Cancel: **TA** + ■ + ▲, **ID** ■
Hammer Head: **TA** + ■ + ▲, **ID** ■ y ▲
Handstand Position: (➡ ó **TA**, ↘) + ■ + ▲
Shin Cutter Combo: ➡ + ▲, ■, ●
Elbow Uppercut: ↘ + ▲
Asfixiante: ⬅ + ▲
Cruncher: ⊃ + ▲
Rising Batida: **ML** + ▲
Gancho Chibata: ✖, ●
Slippery Kick to Handstand: ✖ **ID** ●, ⇦
✔Slippery Kick: ✖ **ID** ●



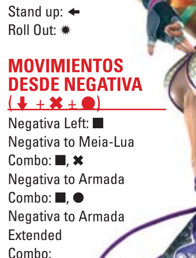

➥Slippery Kick To side Flop: ● [ID ⇦]
➥Slide Flop:
●, ● [ID ⇦]
➥Slider- Crying Needle:
●, ■ + ▲
➥➥Needle Cancel: ID ■
Handstand Kick: ➡ + ✖
Lunging Brush Fire:
➡, ➡ + ✖ [ID ⇦] [ID ⇩]
Lunging Brush Fire to Perch Flop Kick:
➡, ➡ + ✖, ⇦ + ✖ + ●
Island Mirage: ➘ + ✖ [ID ⇩]
Island Mirage to Negativa:
➘ + ✖ ID ⇩
Heran Bago: ⬇ + ✖ ID ✖
✔Rasteila: ⬋ + ✖ [ID ⇦]
➥Rasteila Chiba**TA**: ✖
➥➥Hot Plate cancel
(desde Relaxed): ID ⇩
➥➥Handstand Position: ⇦
➥Rasteila Hot Plate Special: ✹ + ✖
➥Rasteila To Low Kick Dos: ●
➥Rasteila To Circle Kick: ✹ + ●
✔Thoung Bikini To Low Kick Dos:
● [ID ⇦]
➥Rasteila To Crying Needle: ■ + ▲
➥➥Hammer Head: y ▲
Relogio: ⬇ + ✖ ID ●
Knee Thruster: ⬅ + ✖
Bancao Fake Out: ⬅ + ✖ y ➡
Knee Thruster to Heran Bago: ⬅ + ✖ y ✖



Acrobacia: ⬆ + ✖
Jumping Jacks: ➚ + ✖ [ID ⇩]
Jumping Jacks Mirage:
➚ + ✖, ✖ [ID ⇩]
Jumping Jacks Evil Stinger:
➚ + ✖, ✖ + ●
Face Jammer: **ML** + ✖
Hot Plate Special:
⊃ + ✖ [(ID ⇩ o ID ⇦)]
Hot Plate Special To Perch Flop Kick:
⊃ + ✖, ✹, ⇦ + ✖ + ●
Wheel Kicks: ⊃ + ✖ + ●
Wheel Kicks Sao Paolo Special:
⊃ + ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ➚, ✖ + ●
Martelo: (⬇ ➘ o **TA**), ➡ + ✖
Back Handspring: ✖ + ● [ID ⇦]
Back Hanspring to Handstand Kick:
✖ + ● [✖]
Reversao: ➡ + ✖ + ●
Boomerang: ➡, ➡ + ✖ + ●
Mirage: ➘ + ✖ + ●
Relaxed Position: ⬇ + ✖ + ●
Queixada: ⬅ + ✖ + ●
Fire Kick:
(⬆ ó ➚) + ✖ + ● [(ID ⇩ o ID ⇦)]
Front Stinger:
(**TA** o **ML**) + ✖ + ● [ID ⇦] [ID ⇩]
Atras Passo: de espaldas
a tu oponente, ✖ + ●
Circle Kick: **ML** + ●
Twister: ⊃ + ● [ID ⇦]
Twister Sweep: ⊃ + ●, ✹ + ✖ [ID ⇦]
Dos sole: ⊃ + ● ID ✖ [ID ⇦]
Twister Fornt Stinger:
⊃ + ●, ✖ + ● [ID ⇦] [ID ⇩]
Satellite Moon: ● ID ✖
Satellite Moon Hot Plate Special:
● ID ✖, ✖ [ID ⇦]
Satellite Moon Roundhouse:
● ID ✖, ●
Samba: ➡ + ●
Samba HandStand: ➡ + ● ID ⇦
Samba Slippery Kick:
➡ + ●, ✖ + ● [ID ⇦]
Back Sunny: ➡, ➡ + ●
Back Sunny to Fire Kick:
➡, ➡ + ●, ✖
Back Sunny to Scoot Kick:
➡, ➡ + ●, ●
Knee Cap Crusher: ➘ + ●
Haule: **TA**, ⇗ + ●
Barbed Wire: ⬋ + ●, ●, ●, ●
Barbed Wire Infinite Upside Down
Kick: ⬋ + ● ⬅ + ●
Armada: ⬅ + ●
Armada to Rasteila: ⬅ + ●, ✖ [ID ⇦]
Armada To Macaco: ⬅ + ●, ● [ID ⇩]
Leg Whip Mars Attack Flip:
⬅ + ●, ●, ✖ + ●
Roundhouse: (⬆ ó ➚) + ●
Rising Whip Kick: **ML** + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ⬉
Backflip (desde Handstand): ⬆, ⬉
Movimientos desde Handstand:
(➡ + ■ + ▲)
Flop Left: ■




Calipso: ■, ✖
Crouch to Handstand: **TA** ➘ + ■ + ▲
✔Roll Out Double Punch: ➡ + ■, ▲
➥Black Summy: ●
➥➥Fire Kick: ✖
➥➥High Thrust: ●
Roll out Mirage: ➡ + ■, ✖ [ID ⇩]
Roll Out Freak Show: ➡ + ■, ✖: ● [ID ⇩]
Tuck and Roll: ■ + ▲
✔Flop Right: ▲
➥Circus: ● [ID ⇦]
➥➥Carnival Sweep: ✖
➥Front Stinger: ✖ + ● [ID ⇩] [ID ⇦]
✔Hot Plate Special: ✖
➥Hot Plate cancel: ID ⇩
Slippery Kick: ✖ ID ●
Slippery Kick to Handstand:
✖ ID ● ID ⇦
Scoot Kick: ⬅ + ✖
Straight Flop:
(⬆ ó ⬇) + (✖ ó ●) [ID ⇩]
Perch Flop Kick: ⬇ + ✖ + ●
Helicopter: ●
Helicopter to Slippery Kick: ●, ✖ + ●
Tilt Twist Sweep: ⬆ + ✖, ⇩
Handstand Tilt: (⬆ ó ⬇)
Drop Kick: (⬆ ó ⬇) ✹, y (✖ ó ●)
Perch: ⇩
Perch Flop Kick: ⇩, ✖ + ●
Handstand Pause:
ID ⇧
Stand up: ⬅
Roll Out: ✹



## MOVIMIENTOS DESDE NEGATIVA (⬇ + ✖ + ●)

Negativa Left: ■
Negativa to Meia-Lua
Combo: ■, ✖
Negativa to Armada
Combo: ■, ●
Negativa to Armada
Extended
Combo:
■, ●, ●
✔Crying
Needle:
➡ + ■ + ▲
➥Needle
Cancel
(VA): ID ■
➥➥Hammer
Head: y ▲
Headlong Dive: ➡,
➡ + ■ + ▲ ⇢



Negativa Right: ▲
Negativa to Flare Combo: ▲, ✖
Negativa to Lunging
Brush Fire Combo:
▲, ➡ + ✖ **[ID ⇩] [ID ⇦]**
Negativa to Au Malandro:
▲, ● **[ID ⇦]**
Rio Delight Knee Slicer:
✖ ✷ ●
Low Front Stinger:
✖ + ● **[(ID** ⇦ o **ID ✖)]**

Quick Spring Kick: ➡ + ✖ + ●
Rising Feet Lunge (de espaldas
a tu oponente): ⬅, ⬅ + ✖ + ●
Ipanema Wings: ● **ID** ✖
S-Dobrado: ✖ **ID** ●
Ipanema Wings To
Slippery Kick: ● **ID** ✖, ✖ + ●
Knee Slicer Low Front Stinger:
●, ✖ + ● **[(ID** ⇦ o **ID ✖)]**
Cancel-Roll Forward: ➡
Cancel-Roll Back: ⬅

Relax Sidee Roll Out: (⬆ ó ⬇)
Relax Cancel: (↗ ó ↖ ó ↘ ó ↙)

## INBLOQUEABLES

✔Fruit Picker: ↙ + ✖ + ●
➥Cancel: ⬅, ⬅

## COMBOS

● **ID** ✖, ●, ▲, ●, ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ↙ + ✖ + ●, ↗ + ✖ + ●
● **ID** ✖, ●, ▲, ●, ✖

# ■ 07 CRAIG MARDUK

## LLAVES

Stean Roller: (■ +✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Knee Breaker: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Rolling Splash (desde Ready Position):
■ + ✖
Body Slam (desde Ready Position):
▲ + ●
✔Ready Position Mount
(desde Ready Position): ■ + ▲
➥Melon Masher: ■
➥Right Melon Masher: ▲
➥Mongol Chop: ■ + ▲
➥Neck Lock: ■ + ✖
➥Knee Bar: ▲ + ●
➥Skull Crusher: ✖ + ●
✔Northern Lights Suplex:
⬇ ↘ delante + ■
➥Mount: ■ + ▲
Suplex Bomb: ➡, ⬅, ↙, ⬇, ↘,
➡ + ■



Around The World: ➡, ➡ + ■ + ▲
Back Breaker: ⬇ ↙, ⬅ + ■ + ▲
✔Power Slam: ⬇ ↘ + ▲
➥Mount: ■ + ▲
Power Bomb (oponente agachado):
⬇ + ■ + ✖
Ultimate Knee (oponente agachado):
⬇ + ▲ + ●
Mid-Air Suplex (oponente en el aire):
➡, ➡ + ■ + ▲
Gator Slam (oponente en el aire):
(■ +✖ ó ⇨ + ■ +✖)
Corkscrew (oponente en el aire):
(▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Hercules Hammer (oponente en
el suelo **APC**): ↙ + (■ +✖ ó ▲ + ●)
Rib Buster (oponente en el suelo,
boca ⬇ y desde un lateral):
↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Mount Position (oponente en el
suelo, boca arriba y desde un lateral):
↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Body Lift (cogiendo
al oponente por la izquierda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Toy Airplane (cogiendo al
oponente por la derecha):
[⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Backdrop (cogiendo al
oponente por la espalda):
(■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Arm Bar Flip (cogiendo al oponente
por la espalda): (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo: ■, ▲
➥To Power Elbow Combo: ➡ + ■
➥To Gut Check: ✖, ■ + ▲
➥To Ready Position: ✖ + ● **[ID** ✖ + ●**]**
Jab Body Combo: ■, ⬇ + ▲
Ballista Fist: ➡, ⇨ + ■, ▲ [y ▲/]



Air Lift Uppercut: ↘ + ■
Dunk Elbow: ⬇ + ■
Fist Hammer: ⬅ + ■
Hell Stab: **ML** + ■
Shove: ■ + ▲
Double Thruster: ➡ + ■ + ▲
Cannonball: ↘ + ■ + ▲
Battering Ram: ⬇ + ■ + ▲
Annihilator Hammer: ↙ + ■ + ▲
Mongolian Chop: ↗ + ■ + ▲
Quick Uppercut: **ML** + ■ + ▲
Bull-Charge: **TA** + ■ + ▲
Quick Elbow Combo: ▲, ■
Catapult Tackle Combo: ▲, ⬇ + ■ + ▲
Hammer: ➡ + ▲
Double Hook Combo: ➡ + ▲, ■
Hook Smash Combo: ➡ + ▲, ⬇ + ■
Elbow Rush: ➡, ➡ + ▲
Body Blow: ↘ + ▲
Alligator combo: ⬇ + ▲, ●
Swift Tomahawk: ↙ + ▲
Spinning Backfist: ⬅ + ▲
Tornado Chop: **ML** + ▲
Spinning Hammer: ⊃ + ▲
Knee Lift: ➡ + ✖
Low Kick: ⬇ + ✖
✔Gut Kick: ↘ + ✖
➥Raging Beast Sting: ■, ▲, ➡ + ■
➥Raging Beast Headbutt:
= ■, ▲, ✖, ■ + ▲
➥Raging Beast Ready Position:
■, ▲, ✖ + ●
➥Raging Beast Body Blow: ■, ⬇ + ▲
➥Gorilla Rush: ⬇, ➡ + ■ y ▲
➥Gut Kick Combo: ■ + ▲
Power Punt: **ML** +✖
Bicycle Kick: (➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖
Ready Position: ✖ + ●
Shoulder Bash: ➡ + ✖ + ●
Cornered Beast: ↙ + ✖ + ●
Foot Stomp: (↖ ó ⬆ ó ↗) + ✖ + ●
Stampede: ➡ + ●
Meal Check: ↘ + ●
Crab Leg: ↙ + ●
Knee Slicer: ⬇ + ●
Heel Bazzoka: ⬅ + ●
Jumping Mid Kick:
↗ + ● [↗ ó ⬆ ó ↖]
Stun Knee: **ML** + ●
Shin Breaker: (**TA**, ↘ ó ⇘) + ●
Wake up Hammer: (**BPL** o **BPC**) ▲

Wake up Sweep: (**BPL** o **BPC**) ↓ + ▲
Quake Kick (oponente en el suelo): ↙ + ●
High Attack Reversal: ← + ■ + ▲
Mid Attack Reversal: ↓ + ✖ + ●
Wall Jump: ←, ←, ↖

### MOVIMIENTOS DESDE READY POSITION (✖ + ●)

Health Tap: ■
Double Leg Take Down: ■ + ▲
Side Shift: ■ + ▲, (↑ ó ↓)
Tornado Chop: ▲
Power Straight: → + ▲
Raid Kick: ✖
Ready Position Cancel: ✖ + ●
Gator Stomp: (↖ ó ↑ ó ↗) + ✖ + ●
Kong Knee: ●
Side Step: (↑ ó ↓)
Full Crouch Cancel: (↘ ó ↙)

### INBLOQUEABLES

✔Death Bringer ← + ▲ + ✖
➥Cancel: ←, ←

### COMBOS

▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ●, ✖, ■, ●
▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ▲

## ■ 08 DEVIL JIN

### LLAVES

Double High Sweep: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Over The Shoulder Reverse:
(▲ + ● o ⇨ + ▲ + ●)
Stone Head: →, → + ■ + ▲
✔Ultimate Tackle: (**TA** o ↙ ó ↓) + ■+ ▲
➥Ultimate Punches: (■, ▲, ■ ó ▲, ■, ▲)
➥➥Ultimate Punches: ■, ▲ ó ▲, ■
➥➥Cross Arm Lock: ■ + ▲
➥Cross Arm Lock: ■ + ▲
Complicated Wire: ↓, ↙ + ■ + ✖
Wrist Chuck Slam: ↘ + ▲ + ✖
Shoulder Flip (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Over the Limit (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Chiken Butcher (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flash Punch Combo: ■, ■ y ▲
✔Left Right Combo: ■ y ▲
➥Demon Slayer: y ▲
➥Shoot the Works: ✖, ●
➥Shoot The Works Upper: ✖, → + ●
➥One Two Knee: ●
➥➥White Heron: ■ + ●, ▲
➥➥➥Crescemt Kick: ●
➥➥➥Crescent Sweep: ↓ + ●
✔Dragon Uppercut: →, ✷, ↓, ⇘ + ■
➥To Heaven's Door: ↗
➥To Middle Kick: ✖
➥To Spinning Low Kick: ●
Twin Lancer: ↘ + ■, ▲
Corpse Thrust: ↓ + ■
Bloody Knife: ← + ■
Parting Wave: ← + ■, ↘ [(y ■ y/o ▲)]
Twin Pistons: **ML** + ■, ▲
Hellfire Incinerator (oponente en el suelo): ↘ + ■ + ▲
Infinite Power: ← + ■ + ▲
Demon's Spear: ⇦ + ■ + ▲
✔Heavy Demon Spear: ⇦ + ■ + ▲/
➥Cancel: ✷
➥Demon Strike: deja de presionar ■ + ▲
White Heron: ■ + ●, ▲
Three Rings Circus: ■ + ●, ▲, ●
3 Ring circus Combo: ■ + ●, ▲, ↓ + ●
Demon Backhand Spin: ▲, ▲
Overhead Shot: → + ▲
893P Knee Kick: → + ▲ y ●
Demon 's Paw: →, → + ▲
Wind Godfist: →, ✷, ↓, ↘, ▲
Rising Uppercut: →, ✷, ↓, ⇘ + ▲
✔Hades Hammer: ↘ + ▲
➥Hades Uppercut: ■
➥Hades Sweep: ▲
Backfist To side High Kick: ← + ▲, ✖
Hell Scraper: ← + ▲, ●, ▲, ■, ▲
Laser Cannon: ←, → + ▲ y ■ y ▲
Laser Scraper: ←, → + ▲ y ■ y ↓ + ▲
Uppercut: **ML** + ▲
Decapitating Sword: ⊃ + ▲
High Pounce: (↗ ó ↑ ó ↖) + ▲ + ●
Spinning High Kick: → + ✖
Leaping side Kick: →, →, → +✖
Demon's Hoof: →, ✷, ↓, ↘ + ✖
Demon's Tail: →, ✷, ↓, ⇘ + ✖
Demon Cyclone: →, → + ✖, ■, ✖
Hell Spiral: →, → + ✖, ■, ●
Broken Plate: ↓ + ✖
Double Lift Kick: ↓ + ✖ + ●
Demon Scissors: (● **ID** ✖ ó ↗ + ● **ID** ✖)
Knee Kick: → + ●
Spinning Demon: →, ✷, ↓, ⇘ + ●
Tsunami Kicks: **ML** + ●, ●
Rounhouse to Triple Spin Kick: (↗ ó ↑) + ●, ●, ●, ●
Attack Reversal: ← + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Wall Jump: ←, ← ↖
Demon Steel Pedal ← + ●

### INBLOQUEABLES

✔Hellfire Blast: ■ + ▲
➥Directional Shift: (↓ ó ↑)
Hellfire Cannon: (↗ ó ↑ ó ↖) + ■ + ▲
Lightning Uppercut: ← + ■ + ●
Lightning Screw Uppercut: ⇦ + ■ + ●
✔Fly: ✖ + ●
➥Infernal destruction: ■ + ▲
➥Cross Infernal Destruction: → + ■ + ▲

### COMBOS

✖, ▲, ●, ✖, ■ + ●, ▲, ▲, ■, ▲
✖, ▲ ●, ✖, ■ + ●, ▲, ■
← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ■
← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ↓ + ✖ + ●
→, →, ✷, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■
→, →, ✷, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲, ■
→, →, ✷, ▲, ■, ●, ●, ▲, ●, ✖, ▲, ■



# ■ 09 FENG WEI







## LLAVES

Nack Twister: (■ +✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Serpent Slayer: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Avalanche: ↘ + ■ + ▲
Jaws of Death (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Wandering Soul (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Violent Storm (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Jab Spear Fist: ■, ■
Firestorm: ■, ▲, ▲ **[ID ⬅]**
Jab Roundhouse Combo: ■, ✖
Silent Arrow: ↘ + ■
Spear of Lu Bu: ↙ + ■, ▲
Iron Palm: ⬅ + ■
Falcon's Beak: ⬅, ➡ + ■
Eagle Claw: ↗ + ■
Dancing Dragon: **ML** + ■, ▲ y ■
Silent Arrow: **TA**, ↘ + ■
Iron Shield: ■ + ▲
Reverse Backfist: ➡ + ■ + ▲
Push Hands: ➡, ➡ + ■ + ▲
Dragon Slayer: ↙ + ■ + ▲, ▲
Iron Fortress: ⬅ + ■ + ▲
Enlightened Circle: ⊃ + ■ + ▲
Hastle Elbow (de espaldas a tu oponente): ■ + ▲
Pummelling Windmill: ▲ **ID** ■
Throat Gouge: ▲ **ID** ▲
Boar's Tusk: ➡ + ▲ y ■ y ▲
Exploding Dagger: ➡, ➡ + ▲
God Fists: ↘ + ▲, ▲
Heavy Hammer: ⬇ + ▲
Hellwinds: ↙ + ▲, ▲, ▲ **[ID ⬅]**
Hungry Tiger: ⬅ + ▲ y ✖, ●, ▲
Leaping Hammer Fist: ↗ + ▲
Adamantine Uppercut: **ML** + ▲
Hidden Intentions: ⊃ + ▲
Leaping Whirlwind Combo: ✖ **ID** ●, ✖
Jade Spear to Hustle Elbow: ➡ + ✖, ▲
Tremor Stomp: ➡, ➡ +✖
Severing Sword: (➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖
Lift Kick: ↘ + ✖
Piercing Arrow: ↙ + ✖
Spin Kick Spear Fist: ⬅ + ✖, ■
SIDe Swipe: (↗ ó ⬆ ó ↖) + ✖
Bow Kick: (**ML** o ⬇ ↘) + ✖
Reverse Tremor Stomp: de espaldas a tu oponente ✖
Reverse Sweep Kick: de espaldas a tu oponente ⬇ + ✖
Shifting-Clouds: ➡ + ✖ + ●
(actúa como reversal)
Palm Thrust: (➡ ó ⬅) + ✖ + ●, ■
Spinning Backfist: (➡ ó ⬅)+ ✖ + ●, ▲
Scorpion Sting: (➡ ó ⬅)+ ✖ + ●, ✖
Slingshot: (➡ ó ⬅) + ✖ + ●, ●
Deceptive Step: ⬅ + ✖ + ●
Lingering Shadow: ⬇ ↘
Demolishing Fist: ↘ + ▲
Landslide: ⬇, ↘ + ■
Assassin's Bow ⬇, ↘ + ✖ + ●
✔Tornado: ➡ + ● **[ID ⬅]**
➥Tornado Stomp: ✖
➥Tornado Sweep: ●
Spreading Wings: ➡, ➡ + ● y ✖
Front Kick: ↘ + ●
Thunder Stomp (con el adversario en el suelo): ⬇ + ●
Sweep Kick: ↙ + ●
Fish Hook: ⬅ + ●
Soaring Eagle: ↗ + ●
Rising Heel Kick: **ML** + ●
Sweep Kick: ⊃ + ●
Attack Reversal: ⬅ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## INBLOQUEABLES

Death Palm: ↖ + ■ + ▲

## COMBOS

➡ + ■, ■, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ▲, ▲, ▲
➡ + ■, ■, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■ + ▲

# 10 GANRYU

## LLAVES

Body Slam: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Sumo Scoop: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Tsuridashi: ➔, ➔ + ■ + ●
Choke Slam: ➔, ➔ + ▲ +✖
Upper Stream Throw (cogiendo al oponente por la izquierda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Crotch Throw (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Okurigake (cogiendo al oponente por la espalda): ➔ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Choke Slam (cogiendo al oponente por la espalda): (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## LLAVES ENLAZADAS

✔Grab: ➔, ➔ + ▲
➥Harima Nage: ■
➥Gokuraku Utchari: ■ + ▲
➥Soto Muso: ▲
➥Soto Tasukizori: ✖
➥Tsuri Otoshi: ✖ + ●
➥Shumokuzuri: ●

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Open Palm Combo: ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Freight Train Combo: ➘ + ■ y ● y ■
Left Nodowa Rush: ⇘, ■, ▲, ■
Rock Cleaving Palm: ➔ + ■
Sumo Hammer: ➔ + ■, ■, ■ [ID ➔]
Sumo Pop: ➔, ➚, ➔, ⇘ + ■
Jamming Palm: (➖ ó ➔ ó ➚) + ■
Hammer Rush High: **TA** + ■, ■, ■, ▲, ➔ + ■
Hammer Rush Mid Punch: **TA** + ■, ■, ■, ▲, ➘ + ■
Hammer Rush Low: **TA** + ■, ■, ■, ▲, ➔ + ■
Triple Uppercut: **TA** ➘ + ■, ▲, ■
Triple Uppercut Alternate: **TA** ➘ + ▲, ■, ▲
Falling Hammer: ⊃ + ■
✔Hammer Chop ■ + ▲
➥Double Hammer: y ■ + ▲
Sumo Rush: ➔ + ■ + ▲
Double Step in Palm: ➔, ➔ + ■ + ▲
Ganryu Combo: ➘ + ■ + ▲, ■
Pedal Press: cogiendo al oponente por la espalda (⊃ ó ➔) + ■ + ▲
Headbutt: ➔ + ■ + ▲
Flying Press: ➚ + ■ + ▲
Rising Double Palm: **TA** + ■ + ▲
Rising Hammer: **ML** + ■ + ▲
Rising double Hammer: **ML** + ■ + ▲, ■ + ▲
Falling Statue (de espaldas a tu oponente): ■ + ▲
Spring Hammer Punch: **APC** ■ + ▲
Ducking Palm: ➔ + ▲
Neko Damashi: ➔ + ▲ **ID** ■
Thrusting Uppercut: ➘ + ▲
Thunder Clap: ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Right Nodowa Rush: ⇘, ▲, ■, ▲
Kabuki Palm: ➔ + ▲, ▲, ▲
Sumo Sweep: ➚ + ▲
Salt Upper: ➔ + ▲
Strong Open Palm: ➔, ➚, ➔, ⇘ + ▲
✔Thrusting Uppercut: **ML** + ▲
➥Thunder Palm: ➘ + ▲ + ✖
Sumo Stampede: ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●
Stomp Kick: ➔ + ✖
Kick and Pull: ➘ + ✖
Left High Kick to Splits Stomp: ✖, ●, ●
Sit: (✖ + ● ó ➔ + ✖ + ●)
Sekitori Kick: ➔, ➔ + ✖ + ●
Sumo Slide: (➔, ➔, ➔ o **MC**) + ✖ + ●
Sumo Squash: ➚ + ✖ + ●
Splits Stomp: ●, ●
Freight Train: ➘ + ● y ■
Stomp: ➔ + ●
✔Twin Wall: ➔ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
➥Pedal Press: **ID** ■ + ▲
Ki Charge: ■ + ▲ + ✖ + ●
Wall Jump: ➔, ➔, ➖

## MOVIMIENTOS ESPECIALES DESDE SIT (✖ + ●)

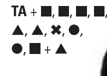
Sit Thrust: ■
Sit Sweep: ▲
Roll Forward: ⇨
Roll Back: ⇦
✔Splits: **ID** ⇩
➥Shiranui: ➔
➥Unryu: (➔ ó ➔)

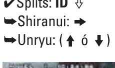
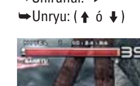
## INBLOQUEABLES

✔Double Hammer Sumo Charge: ■ + ▲, ➔ + ■ + ▲
➥Double Hammer Sumo Smack: ▲
➥Splits: ⇩
➥➥Splits Side Step: (➔ ó ➔)
✔Sumo Tackle: ➚ + ■ + ▲
➥Fake Upper: ▲
➥To Splits: ⇩
➥➥Splits Side Step: (➔ ó ➔)

## COMBOS

**TA** + ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■ + ▲

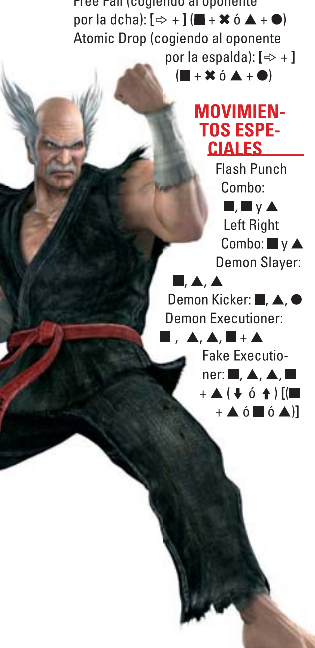





# ■ 11 HEIHACHI MISHIMA



## LLAVES

Neck Breaker: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Jumping Power Bomb: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Broken Toy: ↓ ↘ → + ■
Stone Head: →, → + ■ + ▲
Guillotine Chop (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Free Fall (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Atomic Drop (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flash Punch Combo: ■, ■ y ▲
Left Right Combo: ■ y ▲
Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Demon Kicker: ■, ▲, ●
Demon Executioner: ■ , ▲, ▲, ■ + ▲
Fake Executioner: ■, ▲, ▲, ■ + ▲ ( ↓ ó ↑ ) [(■ + ▲ ó ■ ó ▲)]
Demon Massacre: → + ■ y ← + ▲, ■
Demon Lair: → + ■ y ← + ▲, ●
Dragon Uppercut: →, ✷, ↓, ⇘, ■
Omen Thunder Godfist: →, ✷, ↘ + ■
Double Palm Strikes: ↘ + ■, ■
Twin Pistons: ↘ + ■, ▲
✔Hammer Punch: ↓ + ■
➥To Iron Hand: ▲
Altar Splitter: ← + ■
Quick Upper: **ML** + ■
Demon Breat: ■ + ▲
Chrome Dome: → + ■ + ▲
Demon Wings: ↘ + ■ + ▲
Twin Hammer's: ← + ■ + ▲
Deity Slayer: ←, ← + ■ + ▲
✔Demon Backhand Spin: ▲, ▲
➥Quick Executioner: **ID** ■ + ▲
➥➥Quick Executioner Feint: ( ↑ ó ↓ )
Demon Shout: → + ▲, ■ + ▲ [( ↑ ó ↓ )]
Demon Uppercut: →, → + ▲
Wind Godfist: →, ✷, ↓, ↘, ▲
Rising Uppercut: →, ✷, ↓, ⇘ + ▲
Eisho Mon: ↙ + ▲
Demon's Boar: ← + ▲
Seiryu Mon: ←, → + ▲, ▲, ■
Dark Thrust: **ML** + ▲
Iron Hand: ↓, ↘ + ▲
Kidney Smasher: ⊃ + ▲
Lightning Crush: → + ✖
Left Splits Kick: →, → + ✖
Leaping Side Kick: (→, →, → o **MC**) + ✖
Jumping Mid Kick: →, ✷, ↓, ↘ + ✖
Jumping Low Kick: →, ✷, ↓, ⇘ + ✖
Hooking Crescent Kick: ← + ✖, ✖
Hell Axle: ↗ + ✖, ●
Rising Spin Kick: **ML** + ✖
✔Raijin Stance: ↓ + ✖ + ●
➥Cancel: (→ ó ← ó ↑ )
➥Pulverizer: ■
➥Raijin's Wrath: ■, ▲
Shadow Step: ←, ←, ✷ + ✖ + ●
Roundhouse: ●
Demon Scissors: ● **ID** ✖
Right Splits Kick: → + ●
✔Spinning Demon: →, ✷, ↓, ⇘ + ●
➥Thunder Godfist: ✷, ■
➥Tsunami Kicks: ✷, ●, ●
➥Hell Sweep: ●
➥➥Thunder Godfist: ✷, ■
➥➥Tsunami Kicks: ✷, ●, ●
➥➥Hell Sweep: ●
➥➥➥Thunder Godfist: ✷ + ■
➥➥➥Tsunami Kicks: ✷ + ●, ●
Geta Stomp (oponente en el suelo): ↓ + ●
Hop Kick: ↑ + ●
Wind Slicer: ↗ + ●
Crouching Dragon Kick: **TA**, ↘ + ●
Tsunami Kicks: **ML** + ● y ●
Glowing Fists: ← + ▲ + ●
Auger: ▲ + ✖ + ●
Heaven's Wrath (reversal): ← + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
✔Ki Power: ■ + ▲ + ✖ + ●
➥Shimmy Step: **ID** ↓, ↑
Diamond Hell Axe: ( ↑ ó ↗ ) + ✖, ●
Wall Jump: ←, ←, ↖

## INBLOQUEABLES

Lightning Hammer: ↓ + ■ + ●
Lightning Bolt: ↓ + ✖ + ●, ▲

## COMBOS

↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ●
↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ■
↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■
→, →, ✷, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■

# ■ 12 HWOARANG

## LLAVES

Pick Pocket (pie izquierdo delante): (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Falcon Dice Kick (pie izquierdo delante): (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Jack Knife (pie derecho delante): (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Roll and Choke: →, → + ▲
Door Mat: ↓ ↙ ← + ✖
Leg Hook Throw: ↓, ⇙ + ■ + ✖
Human Cannonball: → + ▲ + ✖
Overhead Kick (cogiendo al oponente en el aire): ↘ + ✖ + ●
Bring It On (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Dead-End (cogiendo al oponente por la derecha): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Slaughterhouse (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES (Con el pie izdo adelanteado)

Migraine: ■, ■
Double Jab Low Kick: ■, ■, ✖
Home Surgery: ■, ■, ✖, ✖
Quick Upper: ↘ + ■
Body Blow: ↘ + ■ + ▲
✔One Two Punch: (■, ▲ ó ▲)
➥Left Right To Left Flamingo Flamingo: ✖
➥Rejector: → + ✖
➥Left Right to Right Flaming: ●
➥Rejection: → + ●
Disrespect: ■ + ▲
Push Hands: → + ■ + ▲
Rusty Knife: → + ▲
Bone Stinger: ↗ + ▲
Uppercut: ↘ + ▲
Lifting Uppercut: **ML** + ▲
Mid dle Back Blow To Left Stance: ⇨ + ▲
Bolt Cut: ← + ▲
Eruption to Left Flamingo: ⊃ + ✖, ✖
✔Menace: ✖, ✖
➥Machine Gun Kicks: ✖ y ✖
➥Machine Gun Kicks To Left Flamingo: ✖ **ID** ⇨
➥Left Kick Combo To Right Hook Kick: ✖ y ● [⇨]

➥Total Outrage: ✖ y ●, ●
➥Left Kick Combo Low: ⬇ + ✖
➥Left Kick Combo Low to Right Hook Kick: ⬇ + ✖, ● [⇨]
➥Menace to Society: ⬇ + ✖, ●, ●
➥Left Kicks To Right Hook Kick: ● [⇨]
➥Left Kicks To Right Middle Kick: ●, ●
Iron Heel: **ML** + ✖
Flying Eagle: ✖ **ID** ●
Jump Kick: ⬆ + ✖
Bloody guillotine: ⬆ +✖ + ●
Hunting Hawk: ↗ +✖, ●, ✖
Circular Saw: ↗ + ✖ + ●
Smash Low Right: ⬇ + ✖, ●
Left Flamingo Feint: ➡ + ✖, ✷
Cheap Shot Snap Kick: ➡ + ✖ **ID** ✖
Spinning Axe Kick To Right Stance: ➡, ➡ + ✖
Sweep Kick: ↙ + ✖
Left Plasma Blade: ⬅ + ✖
Killing Blade: (➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖
Motion Switch: ✖ + ●
Low Kick: ⬇ + ✖ + ●
Blasting Kick Combo: ↘ + ✖, ✖
Overhead Kick: ↘ + ✖ + ●
Public Enemy: ↘ + ✖ y ●
Ecoli: ➡, ✷, ⬇, ⇘ + ✖ **ID** ✖
Sky Rocket: ➡, ✷, ⬇, ⇘ + ●
Spinning Scythe To Axe Kick: ➡, ✷ ⬇, ⇘ + ✖ + ●, ✖
Axe Murderer: ●, ✖
Scorpionside Kick To Right Flamingo: ⬆ + ●
Rude Boy: ●, ➡ + ✖
Spinning Trip Kick: ⊃ + ●
✔Right Kicks To Left Stance: ●, ●
➥Right Kick Combo to Right Flamingo: ●
➥Blizzard Kicks: ●, ✖
➥Hot Feet: ●, ●
➥Da Bomb: ➡ + ●
➥Right Kicks Combo To Left Stance: ⇦ + ●
Hard Rocker: ●, ➡ + ●
Doggie Lift: ➡ + ●
Grand Theft: ➡ + ●, ●
Right Hook To Left Stance: ➡, ●, ⬅
Outrage: ➡ + ●, ●
Right Flamingo Feint: ➡, ✷ + ●
Air Raid: ↗ + ●, ●, ●
First Kick To Right Flamingo: ↗ + ● **ID** ⇨
Air Raid Second Kick To Right Flamingo: ↗ + ●, ● **ID** ⇨
Air Raid Third Kick to Right Flamingo: ↗ + ●, ●, ● **ID** ⇨
✔Ankle Bitter: ↙ + ●
➥To Right Flamingo: **ID** ➡
➥To Crescent Kick: ●
Torpedo Kick: ➡, ➡ + ●
Front Kick: ↘ + ●
Fade-Away Kick: ↖ + ●
Nose Bleeder: ⬅ + ●
Firecraker: ⬇ + ●, ●
Tsunami Kick: **ML** + ●, ●
Double Thrust: ⬅, ⬅ + ●, ✖
Triple Spin Kick: ⬅, ⬅ + ●, ●, ●

Plasma Blade (de espaldas a tu oponente): ●

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

(Con el pie derecho adelanteado)
Disrespect: ■ + ▲
Motion Switch: ✖ + ●
Lefty: (⇨ ó ⇦)
Right Foot Forward Cancel: (↘, ✷ ó ↙, ✷)
Right Foot Cancel: ↖
Lefty: ✖ + ●
Migrane: ■, ■
Big Fists: ▲, ■, ■
Right PK Combo: ▲,✖
✔Right Jab To Right Flamingo: ▲, ●
➥Flamingo: (**ID** ➡ o **ID** ⬆ o **ID** ➡)
➥Chainsaw Kick Combo: ✖
➥Right Reverse Kick Combo: ●
Right Jab Side Kick: ▲, ➡ +✖
Right Jab To Spinning Back Kick: ▲, ➡ + ●
Right Jab Spin Kick: ▲, ⬅ + ●
Volcannon: ✖, ●
Volcannon To Right Stance: ✖, ⇨ + ●
Backlash: ✖ **ID** ● **[ID** ⇨]
✔Cheap Shot: ➡ + ✖
➥To Disrespect: **ID** ⬅
➥To Low Spin: ●
Hunting Heel: ➡, ➡ + ✖
Teaser: ↙ + ✖, ✖
Nose Bleeder: ⬅ + ✖
Plasma Blade (de espaldas a tu oponente): ✖
Misdemeanor: ⬅ + ●
Chainsaw Kick: ●, ✖
Right Reverse Kick: ●, ●
Right Flamingo Feint: ➡ + ●
Grand Theft: ➡ + ● **ID** ●
Screw Kick: ➡, ➡ + ● **ID** ✖
Right sidekick: ↘ + ● **[ID** ⇨]
Plasma Blade (de espaldas a tu oponente): ✖
Spinning Scythe (de espaldas a tu oponente): ●, ✖

## MOVIMIENTOS DESDE LEFT FLAMINGO (➡ +✖)

Lefty: ✷
Flamingo Side Step: (⬆ ó ⬇)
Left Flamingo Stepp-in: ➡
Left Flamingo backdash: ⬅
Trick Jab: ■
Right Backhand: ▲
Rocket Launcher: ✖, ✖, ✖
Rocket Launcher to Left Flamingo: ✖, ✖, **ID** ➡




Flamingo Kick Combo To Right Hook Kick: ✖, ✖, ●
Cannon kicks: ✖, ✖, ●, ●
Flamingo Sidekick Combo: ✖ y ●
Left Viper Combo: ➡ + ✖
Snap Spin Kick: ⬅ + ✖
Snap Kick: ↘ + ✖
Cutter Left: ↙ + ✖
Flamingo Low to right Hook Kick: ↙ + ✖, ●
Flamingo Hunting Hawk: ↗ + ✖, ●, ✖
Flamigno Switch: ✖ + ●
Step Kick: ●
Cutter Right: (⬇ ó ↙) + ●
Right Heel Lance: ⬅ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE RIGHT FLAMINGO (➡ + ●)

Righty: ✷
Right Flamingo Side Step: (⬆ ó ⬇)
Right Flamingo Stepp-in: ➡
Right Flamingo back Dash: ⬅
Left Punch: ■
Right Punch: ▲
Big Fists: ▲, ■, ■
Right PK Combo: ▲,✖
✔Chainsaw Combo: ▲, ●
➥Right Flamingo: (**ID** ➡ o **ID** ⬇ o **ID** ⬅)
➥Chainsaw Kick Combo: ✖
➥Right Reverse Kick Combo: ●
Right Jab Spin Kick: ▲, ⬅ + ●
Step Kick: ✖
Cutter Left: (⬇ ó ↙) + ✖
Left Heel Lance: ⬅ + ✖
Flamingo switch: ✖ + ●
Right Kick: ●
Right Viper Combo: ➡ + ●
Snap Kick: ↘ + ●
Cutter Right: (⬇ ó ↙) + ●
Snap Spin Kick: ⬅ + ●

## INBLOQUEABLES

✔Dynamite Heel: ↙ +✖ + ●
➥Cancel: ⬅, ⬅
✔Power Blast: (Left Flamingo Stance) ■ + ●
➥Cancel: ⬅, ⬅

## COMBOS

Left Flamingo: ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ●, ●, ●, ●, ✖
Right Flamingo: ■, ▲, ✖, ●, ✖, ●, ●, ●, ●, ✖



# ■ 13 JAK-5

## LLAVES

Rotary Catapult: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Piston Gun Back Breaker:
(▲ + ● ó ⇨ + ■ + ●)
✔Ground Zero: ↗ + ■ + ▲
➥Lift Up Megaton Hit: ⬇, ↘ + ▲
Pile Driver: ↙, ⇨ + ■ + ▲
Pyramid Driver: ⬇, ↘, ➡ + ■
✔Body press: ↘ + ■ + ✖
➥Body Press Hammer: ■ + ▲
Back Breaker: ⬇, ↙, ⬅ + ▲
Body Smash: ↙ + ▲ + ✖
Volcano: ↘ + ▲ + ●
Volcano Blaster: ↘, ⇘ + ▲ + ●
Gun Bomb (cogiendo al oponente agachado): ⬇ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Side Left Bomb (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Hanging Keck Throw (cogiendo al oponente por la derecha):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Spinal Crush (cogiendo al oponente por la espalda): ■ + ✖
Throw Away (cogiendo al oponente por la espalda): ▲ + ●

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Jab: ■
➥To Jack Hammer: ■
➥To Stunning Hook: ▲
Rushing Uppercut: ⇘ + ■, ▲, ■, ▲
✔Rushing Uppercut: ⇘, ■, ▲, ■
➥Low Punch: ⬇ + ■
➥Mid Punch: ↘ + ■
➥High Punch: ➡ + ■
Machine Gun-Megaton Punch:
↙ + ■, ■, ■, ▲
Diamond Cutter: ⬅ + ■
Debugger: ⬅, ↙, ⬇, ⇘ + ■
✔Hammer Rush: **TA** + ■, ■, ■, ▲
➥To Low: ⬇ + ■
➥To mid: ↘ + ■
➥To High: ➡ + ■
Short Hammer Rush Low:
**TA**, ↘ + ■, ▲, ⬇ + ■
Short Hammer Rush Mid:
**TA**, ↘ + ■, ▲, ↘ + ■
Short Hammer Rush High:
**TA**, ↘ + ■, ▲, ➡ + ■
Low Punch-Megaton Punch: **TA** + ■, ▲
Windmill Punches:
**TA**, ↘ + ■, ▲, ■, ■
Machinegun Blast:
**TA**, ↙ + ■, ■, ■, ▲
Killing Uppercut: **ML** + ■
Gigaton Punch: ⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡ + ■
Windup Uppercut: ⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡, ↘ + ■
Discharger: ⊃ + ■
Machine Elbow: ➡ + ■
Jackhammer: ➡, ⇨ + ■
Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
✔Arm Scissors: ➡ + ■ + ▲
➥High and Low Cross Cut: ■ + ▲
➥Cross Cut Blast: ▲
Megaton Earthquake: ↘ + ■ + ▲
Double Axe: ⬇ + ■ + ▲
Piston Gun: ⬅ + ■ + ▲
Low Cross Cut Saw: **TA**, ↘ + ■ + ▲
Double Hammer Alternate:
**ML** + ■ + ▲ y ■ + ▲
Barrel Jacket Hammer: ⊃ + ■ + ▲
Body Press: ↘, ■ + ✖
Jab Elbow Smash: ▲, ■, ▲
Rocket Uppercut: ➡, ➡ + ▲
Cemaho Chop: ➡, ➡, ➡ + ▲
Hammer Uppercut Rush:
⇘ + ▲, ■, ▲, ■
Quick Uppercut Rush: ⇘, ▲, ■, ▲
✔Hammer Rush: **TA**, ↘ + ▲
➥3 Low: ⬇ + ■
➥swing R Knuckle: ↘ + ■, ▲
➥3 High: ➡ + ■
Power Shovel: ↙ + ▲
Piston Gun Assault: ⬅ + ▲
Atomic Hook: ⬅, ➡ + ▲
Megaton Blast: ⬅, ↙, ⬇, ⇘ + ▲
Reactor Elbow: (↗ ó ↖ ó ⬆) + ▲
Rising Upper: **ML** + ▲
Piston Gun Snipe: ⊃ + ▲
Granite Stomping: ➡, ➡ + ✖
Cossack Kicks:
⇗ + ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●
Atomic Shoulder Tackle: ➡ + ✖ + ●
Sliding Attack: ➡, ➡ + ✖ + ●
Dumptruck: ↘ + ✖ + ●
Pancake Press: ↗ + ✖ + ● [✖ + ●]
✔Sit: ⬇ + ✖ + ●
➥Pancake Press: **ID** ✖ + ●
➥Roll Back: ⇦
➥Roll Forward: ⇨
➥Sitting Punches:
(■, ▲, ■, ▲ ó ▲ ■, ▲, ■)
Sit Punches:
(↗ + ✖ + ●, ■, ▲, ■, ▲
ó ↗ + ✖ + ●, ▲, ■, ▲, ■)
Big Boot: ↙ + ●
Wall Jump: ⬆, ⬆, ↖

## INBLOQUEABLES

✔Gigaton Start Up: ⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡
➥Wind Up:
⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡, ↗, ⬆, ↖
➥➥Gigaton Punch: ■
Giant Foot Stomp:
✖ + ●, [✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●]
✔Dark Greeting: ➡ + ● **ID** ■
➥Sudden Elbow: ▲

## COMBOS

✔↗ + ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ■
➡ ■ + ▲, ■ + ▲
➡ ⬇ + ■ + ▲, ■ + ▲
✔⇩ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■
➡ ■ + ▲, ■ + ▲
➡ ⬇ + ■ + ▲, ■ +



# ■ 14 JIN KAZAMA

## LLAVES

DoubleFace Kick: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Over The Shoulder Reverse:
(▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Tidal Wave: ↗ + ■ + ▲
Complicatted Wire: ⬇, ↙ y ⬅ + ■ + ✖
Shoulder Flip (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Over The Limit (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Pivoting Hip Throw (cogiendo al oponente por la espalda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo: ■, ▲
➥Axe Kick: ✖
➥To Spinning Hook Kick: y ●
✔Kazama Style 5 Hit Combo:
■, ✖, ▲, ■, ●
➥Power Stance: **ID** ⬇ + ■ + ▲
✔Feint Kick Combo: ■, ✖ **ID** ✖, ↘ + ✖
➥Lingering Soul: ■ + ▲
Left Jab to Left Low Kick: ■, ⬇ + ✖
Thrusting Uppercut: ➡, ✷, ⬇, ↘ + ■
Electric Thrust Godfists: ➡, ✷, ↘ + ■
✔Mid Thrust: ↘ + ■
➥To Roundhouse: y ●
➥To Low Trick Kick: ● **ID** ●
Twin Lancer: **ML** + ■ y ▲
Corpse Thrust: ⬇ + ■
Mental Alertness: ⬅ + ■
Median Line Destruction: ■ + ▲
✔Double Chamber Punch: ➡ + ■ + ▲
➥Power Stance: **ID** ⬇ + ■ + ▲
✔Double Thrust Roundhouse: ▲, ■, ●
➥Low Trick Kick: **ID** ●
Switch Blade: ▲, ●
Right Elbow: ➡ + ▲
Demon's Paw: ➡, ➡ + ▲
Right Roundhouse Punch:
➡, ✷, ⬇, ⇘ + ▲
Uppercut: ↘ + ▲
Savage Sword: ↙ + ▲, ▲ y ✖
✔Right Backfist to Left Roundhouse:
⬅ + ▲, ✖
➥Lingering Soul: **ID** + ■ + ▲
Evil Intent: ⬅, ➡ + ▲ y ■ y ▲
Ground Pounce: ⬆ + ▲
Evading Middle Strike: ↗ + ▲
Crouching Uppercut: **ML** + ▲
✔Left Rounhouse: ➡ + ✖
➥Spin Heel Kick: y ●
Stinger: ➡ + ✖ **ID** ✖
➥Heat Seeker: ↘ + ✖
➥➥Lingering Soul: ■ + ▲
✔Left Axe Kick: ➡, ➡ + ✖
➥Kazama Style 6 Hit Combo:
■, ✖, ▲, ■, ●
➥➥Lingering Soul: **ID** ⬇ + ■ + ▲
➥Vertical Kick Combo: ■, ✖ **ID** ✖
➥➥Blade Kick: ↘ + ✖
➥➥➥Lingering Soul: ■ + ▲
✔Left Sidekick: ↘ + ✖
➥Power Stance: **ID** ⬇ + ■ + ▲
➥Spin Heel Kick: y ●
Knee Popper To Sidekick: ⬇ + ✖, ✖
Left Spinning Back Kick: ↙ + ✖
Left Crescent to Low Roundhouse:
⬅ + ✖, ●
Spinning High Kick:
(↗ ó ↖ ó ⬆) + ✖
Left Spinning Back Kick:
(**ML** o ➡, ✷, ⬇, ↘) + ✖
Leaping Slash Kick:
(**MC** o ➡, ➡, ➡) + ✖
Double Lift Kick: ⬇ + ✖ + ●
Spinning Flare Kick:
(● **ID** ✖ o **ML** + ● **ID** ✖)
Front Thrust Kick: ➡ + ●
✔Lunging Low Roundhouse Kick:
➡, ✷, ⬇, ⇘ + ●
➥To Spinning Flare Kick:
✖ + ●
➥Power Stance:
**ID** ⬇ + ■ + ▲
Tsunami Kick: (➡, ✷, ⬇, ↘,
➡ + ● o **ML** + ●)
Right Axe Kick: ➡, ➡ + ●
✔Blade Kick: ↘ + ●
➥Lingering Soul:
**ID** ⬇ + ■ + ▲
Right Sweep: ⬇ + ●
Right Low Roundhouse: ↙ + ●
Spining Sidekick: ⬅ + ●
Front Jump Kick: (⬆ ó ↗) + ●
Delayed Hop Kick: ↗, ✷ + ●
Power Stance:
⬅ + ■ + ▲

Mental Alertness: ■ + ✖ + ●
Parry: ⬅ + ▲ + ●

## MOVIENTOS DESDE MENTAL ALERTNESS (⬅ + ■)

Demon Dash Cancel: ➡
Demon Cancel: **ID** ↘
Demon Crouch Dash: ↘
Left Drill Punch: ■
Suigetsu Strike: ▲
Spinning High Kick: ✖
Right Sweep: ●

## INBLOQUEABLES

✔Avenger: ↖ + ■ + ▲
➥Cancel: ⬅, ⬅

## COMBOS

➡ + ▲, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ✖, ●, ▲







# ■ 15 JULIA CHANG

## LLAVES

Death Valley Bomb: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Side Slam: (▲ + ● ó ⇨ + ■ + ●)
Arm Lock Suplex: ↘ + ■ + ▲
Waist Suplex: ↘ + ■ + ✖
Seasaw Toss: ⬇, ⇗ + ■ + ✖
Cross Arm Suplex: **TA**, ↙, ⬇, ↙ + ■ + ▲
Mad Axes: ⬇, ↙, ⬅, ➡ + ▲
Wild Stallion (oponente agachado): ⬇ + ■ + ✖
Bulldog (oponente agachado): ⬇ + ▲ + ●
Headlock Back Crusher (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Twisted Sister (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Calf Branding (cogiendo al oponente por la espalda): ⬅ + ▲ + ●
German Suplex (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔G-Clef Cannon: ■, ■
➥Flash Uppercut: ■
➥Divine Impact: ▲
➥Bow and Arrow Kick: ●, ✖
✔Machine Gun Punch: ■, ▲
➥Machine Gun Cannon: **ID** ■
➥Low Kick: ✖
➥High Kick: ●
Flash Uppercut: ➡ + ■
Palm Explosion: ➡ + ■ **ID** ▲
✔Party Crasher: ➡, ➡ + ■
➥Elbow Skyscraper Kick: y ●
Low Blow: ↘ + ■
✔Flash Punch: (⬇, ↘ o **MC**) + ■
➥Lightning bolt: y ▲
➥Rapid counter attack To Wind Roll: (✖ ó ●)
Quick Upper: **ML** + ■
Buffalo Charge: ■ + ▲, ●, ⬅, ➡ + ■ + ▲
Shove it up: ➡ + ■ + ▲
Raging River: ➡, ➡ + ■ + ▲
Twin Arrow: ⬅ + ■ + ▲
Bow Arrow Kick: ■ + ●, ✖
Right Left Combo: ➡ + ▲, ■
✔Twisting Arrow: ↘ + ▲
➥Slow Power Punch Combo: ■
➥Slow Power Punch To Low Kick: ✖
➥Slow Power Punch to High Kick: ●
Left Knee Combo: ⬇ + ▲, ✖
Body Elbow: (**TA**, ↘ o **MC**) + ▲
✔Spin Behind: ▲ **ID** ⬅
➥Double Fist: ■ + ▲
✔Tequila Sunrise: **ML** + ▲
➥Tequila Sunrise Combo: ■, ■
➥To Arrow Kick: ■, ●, ✖
➥Low Spinning Kick: ●
➥➥Low High Kicks: ●
➥➥Low Kicks: ⬇ + ●



➥➥To Low Kick Slash Uppercut: ■
➥To Elbow Smash: y ▲
➥➥To Double Elbow: ■ + ▲
side Step Lightning Bolt: ↻ + ▲, ■
✔Swift Step: ➡ + ✖
➥Lashing Arrow: **ID** ■
➥To Explosion: ▲
➥Deceptive Kick: ●
Lift Kick: ➡, ➡ + ✖
Left Knee: ↘ + ✖
Sweep Kick: ↙ + ✖
Jamming Low Kick: ⬇ + ✖
Double Sweep: ⬅ + ✖, ●
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
✔Wind Roll (⬇ ó ✸ ó ⬆) + ✖ + ●
➥War Club: ■
➥Palm Explosion: ▲
➥Hunting Tomahawk: ✖, ■
Foot Stomp: ↗ + ✖ + ●
Handstand Kick: ↻ + ✖ + ●
✔Spinning Kicks: ●, ●
➥Triple Spinning Kick: ●
➥Triple Spinning Low Kick: ⬇ + ●
➥Slash Uppercut: ■
Mountain Crusher: ↘ + ● y ▲ y ⬅, ➡ + ■
✔Sweep: ⬇ + ●
➥To Head Kick: ✸ + ●
➥To Low Kick: ⬇ + ●
➥Razor's Edge: ■
Heaven Shatter Kick: ⬅ + ●
Double Lift Combo: ↗ + ●, ✖
Spinning Sweep: **TA** ↘ + ●
Spinning Sweep Combo: **TA**, ↘ + ●, ✖
Skyscraper Kick: **ML** + ●
Welcome: ▲ + ✖ + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE WIND ROLL (✖ + ●)

War Club: ■
Palm Explosion: ▲
Hunting Tomahawk: ✖, ■
✔Spinning Razor Kicks: ●, ●
➥High Kick: ●
➥Low Kick: ⬇ + ●
➥Razor's Edge: ■

## INBLOQUEABLES

Heavy Uppercut: ➡ + ■ + ● [⇦]

## COMBOS

✔▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖
➥✖, ●, ●, ■
➥▲, ✖, ▲, ■
➥▲, ■, ●, ✖

# ■ 16 KAZUYA MISHIMA

## LLAVES

Double Face Kick:
(■ + ✖ ó ➪ + ■ + ✖)
Hip Throw: (▲ + ● ó ➪ + ▲ + ●)
Stone Head: ➜, ➜ + ■ + ▲
Gates of Hell: **TA**, ➘, ⬇, ➘ + ■ + ▲
✔Ultimate Tackle: (**TA** o ⬇) + ■ + ▲
➥Ultimate Punches:
■, ▲, ■, (▲, ■ ó ■, ▲)
➥Ultimate Punches:
▲, ■, ▲, (■, ▲ ó ▲, ■)
Steel Pedal Drop (cogiendo al oponente por la izda): [➪ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Skull Smash (cogiendo al oponente por la dcha): [➪ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Neck Throw (cogiendo al oponente por la espalda):
[➪ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flash Punch Combo: ■, ■ y ▲
Left Right Combo: ■, ▲
Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Twin Fang Stature Smash: ■, ▲, ●
✔Thunder Godfist: ➜, ✷, ⬇, ➘ + ■
➥Thunder Kick: ✖
➥Hell Sweep: ●
✔Entrials Smash: ➘ + ■
➥Slaughter Hook: ▲
➥Devastator: ➜ + ▲
➥Slaughter High Kick: ●
Skull Splitter: ⬅ + ■
Twin Pistons: **ML** + ■, ▲
Glorious Demon God Fist: ➜ + ■ + ▲
Soul Annihilator: ➜ + ■ + ▲, ➜ + ▲
Jaw Breaker: ⊃ + ■ + ▲
Demon Backhand Spin: ▲, ▲
Soul Thrust: ➜ + ▲
Demon Cutter ➜, ➜ + ▲
Electric Wind Godfists: ➜, ✷, ➘ + ▲
Wind Godfist: ➜, ✷, ⬇, ➘ + ▲
Abolishing Fist: ➘ + ▲
Lion Slayer: ⬋ + ▲
Rampaging Demon: ⬅ + ▲, ● y ■
Spinning Backfist: ⬅, ⬅ + ▲
Demon God Fist: **ML** + ▲
Front Kick To Jab: ✖, ■
Demon Slash Kick: ➜, ✷, ⬇, ➘ + ✖
Left Splits Kick: ➜, ➜ + ✖
Leaping Sidekick: (➜, ➜, ➜ o **MC**) + ✖
SLiding Low Kick: ⬋ + ✖
Impaling Knee: ➘ + ✖
Demon's Wrath: ⬅ + ✖, ■, ●, ■
Searing Edge: ➚ + ✖

Demon Scissor: (● **ID** ✖ ó ➚ + ● **ID** ✖)
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
Tombstone Crusher: **TA**, ➘ + ✖ + ●
Right Splits Kick: ➜ + ●
Demon Scissors: ● **ID** ✖
Hell Sweep Hook:
➜, ✷, ⬇, ⇘ + ●, ■
Hell Sweeps:
➜, ✷, ⬇, ⇘ + ●, ●
Demon Hell Sweeps:
➜, ✷, ⬇, ⇘ + ●: ●
Tsunami Kick:
➘ + ● y ●
Rising Sun: ➚ + ●, ●
Oni Stomp: con el oponente en el suelo ⬇ + ●
Stature Smash: ⬋ + ●
Roundhouse: ⬅ + ●
Hop Kick: ➚, ✷ + ●
Roundhouse to triple Spin Kick:
(⬆ ó ➚) + ●, ●, ●, ●
Tsunami Kick:
(**ML** + ●, ● ó ➜, ✷, ⬇, ➘, ➜) + ●, ●
✔Mist Step: ➜, ✷
➥Hell Lancer: ➘, ⬇ + ✖
➥Dragon Uppercut: ➘, ⬇ + ■
➥➥To Middle Kick: ✖
➥➥To Spinning Low Kick: ●
➥Rising Uppercut: ➘, ⬇ + ▲
➥Spinning Demon: ➘, ⬇ + ●, ●
➥Spinning Demon to Left Hook:
⇘, ⬇ + ●, ■
Wall Jump: ⬅, ⬅, ⬉

## INBLOQUEABLES

Lightning Uppercut: ⬅ + ■ + ●
Lightning Screw Uppercut: ⇦ + ■ + ●

## COMBOS

✔➥, ➜, ✷, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●
➥ ■, ▲, ■
➥ ✖, ▲, ■
➜, ➜, ✷, ▲, ■, ●, ●, ▲, ●, ✖, ▲, ■












# ■ 17 KING

## LLAVES

Winding Nut:
(■ + ✖ o ⇨ + ■ + ✖)
Suplex:
(▲ + ● o ⇨ + ▲ + ●)
Giant Swing: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Figure 4 Leg Lock: ↙ + ■ + ▲
Rock Bottom: **TA**, ↙, ↓, ↙ + ■ + ▲
T-Bone Power Bomb:
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Tombstone Piledriver: ↙, → + ▲
Knee Bash: ↘ + ▲ + ✖
Muscle Buster: ↓, ↙, ⇦ + ■ + ▲
Clotheslin Press:
↓, ↙, ↓, ⇙ + ■ + ▲
Tomahawk:
(→, →, → o **MC**) + ▲ + ●
Frankenstein: ↘ + ✖ + ●
Arm Whip (sincronizar con puñetazo oponente): ⇦ + ■ + ✖
Double Heel Hold (sincronizar con patada oponente):
⇦ + ▲ + ●
Jumping Power Bomb (oponente agachado):
↓ + ■ + ✖
V Driver (oponente agachado): ↓ + ▲ + ●
Running Jaguar Bomb (oponente en el aire):
→, →, ⇨ + ▲ + ●
Mid Air Leg Cross Hold (oponente en el aire): ■ + ✖
✔Double Heel Hold (oponente en el aire): ↓ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
➥Flapjack: ■ + ▲, ■ + ▲
➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
Mid Air Leg Screw (oponente en el aire): ▲ + ●
Argentine Backbreaker (cogiendo al oponente por la izquierda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Knee Crusher (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Half Boston Crab (cogiendo al oponente por la espalda):
(■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Cobra Twist (cogiendo al oponente por la espalda): (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Stretch Buster (cogiendo al oponente por la espalda): ←, → + ■ + ▲

## LLAVES CON EL OPONENTE EN EL SUELO

Shoulder Craker (oponente boca arriba junto a cabeza):
↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Swing Away (oponente boca arriba junto a pies):
↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Head Bomber (oponente **APC**):
⇙ + ■ + ✖
Figure Four Leg Lock (oponente boca arriba junto a pies): ⇙ + ▲ + ●
Turn Over (oponente boca arriba al lado): ↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Wing Tearer (oponente boca abajo junto a cabeza): ↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Half Boston Crab (oponente boca abajo junto a pies): ↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Camel Clutch (oponente boca abajo a la izda): ↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Bow and Arrow Stretch Hold (oponente boca abajo a la dcha):
↙ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## LLAVES ENLAZADAS

✔Cobra Clutch: ✖ + ●, (■ + ● ó ▲ + ✖)
➥Flinging Half Nelson:
▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲
➥Sleeper: ✖+ ●, ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥➥Triple Trouble: ■, ■, ■ + ▲
➥➥➥Human Necktie: ✖, ●, ■ + ▲, ✖ + ●
➥Cobra Twist: ■, ●, ▲, ✖
➥➥Reverse DDT: ▲, ■, (■ + ✖ ó ▲ + ●)
➥➥➥Samurai Rock: ▲, ✖, ■, ■ + ▲
➥➥➥Reverse Special Stretch Bomb:
■ + ▲, ■, ▲, ■ + ▲ + (✖ ó ●)
➥➥➥➥Cannonball: ▲, ▲, ■ + ▲
➥➥➥➥Backdrop: ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥➥➥➥Sol Naciente:
■ + ▲, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✖
➥➥➥➥➥Burning Hammer:
■ + ▲, ✖, ●, (■ + ✖ o ▲ + ●)
➥➥➥➥➥➥Screwdriver: ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ✖, ■ + ▲, ■ + ▲ + (✖ ó ●)
✔Throw Away: ← + ■ + ▲
➥Feint: ■ + ✖
➥And Destroy: ✖ + ●
➥Knockdown: ▲ + ●
➥Turn Around: ■ + ▲
✔Ultimate Tuckle: **TA** + ■ + ▲
➥Ultimate Punch:
▲, ■, ▲, (■, ▲ ó ▲, ■)
➥➥Cross Arm Lock-Arm Twist:
■ + ▲, ■ + ▲
➥➥Leg Cross Hold: ✖ + ●
➥➥➥Stretch Combo: ■ + ▲
➥Cross Arm Lock: ■ + ▲
➥➥Arm Twist: ■ + ▲
➥Leg Cross Hold: ✖ + ●
➥➥Stretch Combo: ■ + ▲
✔Standing Heel Hold:
→, ✷, ↓, ↘ + ▲ + ✖



➥STF: ■, ▲, ✖, ■ + ▲
➥Scorpion Death Lock:
■ + ▲, ✖, ■, ■ + ✖
➥Indian Death Lock:
■ + ▲, ■, ✖, ■ + ▲
➥➥King's Bridge:
■, ✖, ●, ■ + ▲, ✖ + ●
✔Pile Driver: pulsa ⬇, ↘, ➡ + ■
➥Double Arm Face Buster: ■ + ▲
➥Boston Crab: ■ + ▲, ✖, ●, ■ + ▲
✔Arm Breaker: ➡, ✷, ⬇, ↘ + ■ + ●
➥Chiken Wing Face Lock:
▲, ■, ■ + ▲ + ✖
➥➥Rolling Death Cradle: ■ + ✖, ✖ + ●, ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✖
➥➥Dragon Sleeper fiinish:
▲, ■, ✖, ■ + ▲ + ●, ■ + ▲ + ●
➥Triple Arm Breaker: ■ + ▲, ■ + ▲
➥Head Jammer: ■ + ▲, ●, ▲ + ●
➥➥Struggle Combination:
●, ✖, ●, ✖ + ●, ■ + ▲
✔Reverse Arm Slam Combo:
➡, ⇘ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
➥Backdrop: ▲, ■, ■ + ▲
➥➥Cannonball: ▲, ▲, ■ + ▲
➥➥➥Power Bomb: ■, ▲, ✖ + ●
➥➥➥➥Muscle Buster:
✖, ■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲ + ✖ + ●
➥➥➥➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
➥➥➥Manhattan Drop:
✖ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ●
➥➥➥➥Victory Bomb:
■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥➥➥➥Muscle Buster:
✖, ■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲ + ✖ + ●
➥➥➥➥➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
➥➥German Suplex: ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥➥Power Bomb: ■, ▲, ✖ + ●
➥➥➥➥Muscle Buster:
✖, ■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲ + ✖ + ●
➥➥➥➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
Reverse Special Stretch Bomb:
➡, ⇘ + ■ + ▲
✔Reverse Special Stretch Bomb (oponente agachado): ↘, ↘ + ▲ + ●
➥Cannonball Buster: ▲, ▲, ■ + ▲
➥➥Power Bomb: ■, ▲, ✖ + ●
➥➥➥Muscle Buster:
✖, ■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲ + ✖ + ●
➥➥➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
➥➥Manhattan Drop:
✖ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ●
➥➥➥Victory Bomb:
■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
➥➥➥➥Muscle Buster:
✖, ■, ▲, ✖ + ●, ■ + ▲ + ✖ + ●
➥➥➥➥Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●

## THROW SHIFTS

✔Palm Attack: ■, ▲
➥To Head Jammer: ▲ + ●
➥Octopus Hold (cogiendo al oponente por la espalda): ▲ + ●
➥To Suplex (oponente agachado):
⬇ + ▲ + ●
✔Palm Attack To Upercut: ■, ▲, ■
➥To Suplex: (oponente agachado)
⬇ + ▲ + ●
➥To Jumping Power Bomb: (oponente agachado) ⬇ + ▲ + ●
✔Stomach Smash: ➡, ➡, ✷ + ▲
➥Hi-Jack Back Breaker: ■ + ▲
➥Jaguar Driver:
■ + ▲, ⬆, ⬇, ✷ + ✖ + ●
✔Sidewinder: ⬅ + ▲
[mantén pulsado ▲]
➥To V Driver: ⬇ + ▲ + ●
✔Blind Kick:
de espaldas a tu oponente ✖
➥To Neck Breaker: ■ + ▲
Front Kick To DDT: ➡ + ✖, ■ + ▲
Konvict DDT: ➡, ➡ + ●
(sólo durante el contraataque)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Jaguar Straight: ➡, ➡ + ■
Elbow Sting: ↘ + ■, ▲
Jab Uppercut: ⬇ + ■, ✷, ▲
Sprint Hook: ⬇ + ■
Quick Hook : ⬅ + ■
Leg Breaker: **TA**, ↘ + ■
Water Parting Chop: ↖ + ■
Quick Upper: **ML** + ■
Head Spinner: ■ + ▲, ■
Shadow Lariat: ➡ + ■ + ▲
Black Bomb: ➡, ✷, ⬇, ↘ + ■ + ▲
Flying Cross Chop: ➡, ➡ + ■ + ▲
Lay Off: ➡, ➡, ✷ + ■ + ▲
Corporate Elbow: ⬇ + ■ + ▲
Capital Punishment ↗ + ■ + ▲
Snap Uppercut: **ML** + ■ + ▲
Body Check: ➡ + ■ + ●
Jab Uppercut: ▲, ■
Rolling Elbow Rush:
➡ + ▲ y ▲ y ▲ [⇦]
Clothesline Combo: ➡, ➡ + ▲ y ■
Rolling Elbow: ➡, ➡ + ▲
Smashing Hook: ↘ + ▲
Black Arrow: ⇦ + ▲
Body Blow: **TA**, ↘ + ▲
Crouching Uppercut: **ML** + ▲
Jaguar Thrust: ⊃ + ▲
Shoulder Takkle: ➡ + ▲ + ✖
Diving Body Press: ➡, ➡ + ▲ + ✖
High Elbow Drop: (↖ ó ⬆ ó ↗) + ▲ + ●
Front Kick: ➡ + ✖
Lasso Kick: ↘ + ✖, ●
Neck Cutter Kick: ↗ + ✖ + ●
Crouching Low Kick: ↙ + ✖
Toll Kick: ⬅ + ✖
Falling Heel Kick: ↗ + ✖
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
Blind Kick: de espaldas a tu oponente ✖
✔Jaguar Step: ✖ + ●/
➥To Elbow: ▲
➥To High Kick: ●
➥To Mid Kick: ↘ + ●
Exploder: ➡ [➡]+ ✖ + ●
Running Exploder:
(➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖ + ●
Frankensteiner: ↘ + ✖ + ●
✔Stager Kick: (⬇ o **TA**, ↘) + ✖ + ●
➥Spinning Uppercut: ▲
➥Stager-Kicks: ●, ●
➥➥Extended Stager Kick (en contraataque): ●, ●
Neck Cutter: ↗ + ✖ + ●
Deadly Boomerang: ⊃ + ✖ + ●
Rolling Sobat: ➡ + ●
Jumping Knee: ➡, ✷, ⬇, ⇘ + ●
Konvict Kick: ➡, ➡ + ●
Low Kick: ↘ + ●
Low Drop Kick: ↙ + ●
Disgraceful Kick: ⬅ + ●
Rising Kick: **ML** + ●
Right Punch Reversal: ⬅ + ■ + ✖
✔Leg Screw Right Kick Reversal:
⬅ + ▲ + ●
➥Figure 4 Leg Lock: : ✖ + ●
Heel Hold Left Kick Reversal: ⬅ + ▲ + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## INBLOQUEABLES

Jadow Lariat: ⇨ + ■ + ▲
Burning Knukle: ↗ + ■ + ▲/
Atomic Blaster (de espaldas a tu oponente): ■ + ▲
Moonsault Body Press: (■ + ● o de espaldas a tu oponente ■ + ▲)
Jaguar High: ✖ + ●, ●

## COMBOS

✔■, ▲, ■, ■
➥ ▲, ●, ●, ●, ■, ■
➥ ▲, ●, ●, ●, ■, ✖
➥ ✖, ✖, ●, ●, ■, ■
➥ ✖, ✖, ●, ●, ■, ✖
➥ ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ■ + ▲





# 18 KUMA / PANDA

## LLAVES

Bear's Bite: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Bear Hug: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Rock'n Roll Circus:
⬇, ⬊, ⬇, ⬋, ⬅, ➡ ■ + ▲
Bear Toss: (desde Hunting) ➡ + ■ + ▲
Headbutt: ➡, ➡ + ■ + ●
Bear Slam (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Choke Slam (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Swing Swung (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bear Hammer: ■, ■, ■
G-Clef Cannon: ➡ + ■, ■, ■
Rushing Uppercut Left:
⬂ + ■, ▲, ■, ▲
Rolling Bear: ⬅ + ■ + ▲, ➡, ⬊, ⬇, ⬋, ⬅, ⬉, ⬆, ⬈
✔Quick Uppercut Rush: ⬂ + ■, ▲
➥Low Punch: ⬇ + ■
➥Mid Punch: ⬊ + ■
➥High Punch: ➡ + ■
Bear Stamp: ⬅ + ■
✔Bear Hammer Rush: **TA** + ■, ■, ■, ▲
➥1 Low: ⬇ + ■
➥1 Mid: ⬊ + ■
➥1 High: ➡ + ■
✔Hammer Rush: **TA** ⬂ + ■, ▲
➥2 High: ➡ + ■
➥2 Mid: ⬊ + ■
➥2 Low: ⬇ + ■
Windmill Punch: **TA**, ⬊ + ■, ▲, ■, ■
Triple Uppercut Right: **TA** ⬂ + ▲, ■, ▲
✔Killing Uppercut: **ML** + ■
➥Grizzly Claw: y ▲
✔Bear Kuckle: ■ + ▲
➥Triple Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
➥Hunting Bear Stance: ✖ + ●
Double Claw: ➡ + ■ + ▲
Bear Headbutt:
⬊ + ■ + ▲
Big Bear Attack:
⬈ + ■ + ▲
✔Claw Uppercut: **ML** + ■ + ▲
➥Double Hammer: y ■ + ▲
➥Hunting Bear Stance: ✖ + ●
Bear Butterfly: **BPL** ■ + ▲
Bear Butterfly: **BPC** ■ + ▲
Backstroke: **APC**: ■ + ▲
Backstroke: **APL**: ■ + ▲
Get Up Punch:
(**APC** o **APL**) ⬇ + ■ + ▲
Jab Elbow Smash: ▲, ■, ▲
Demon uppercut: ➡, ➡ + ▲
Rushing Uppercut Right:
⬂ + ▲, ■, ▲, ■
Quick Uppercut Rush: ⬂, ▲, ■, ▲
Bear Lariat: ⬋ + ▲
Grizzly Claw: ⬅, ⬋, ⬇, ⬂ + ▲
✔Short Hammer Rush: **TA**, ⬊ + ▲
➥3 Low: ⬇ + ■
➥3 Mid: ⬊ + ■
➥3 High: ➡ + ■
Salmon Hunter: ⬅, ➡ + ▲ + ✖
Bear Pump in Pedal ⬋ + ✖
Bear Double Hop Kick Combo:
⬈ + ✖, ●, ■ + ▲
Hunting: ✖ + ●
Hunting Bear Stance:
(**BPC** o **BPL**) ✖ + ●
Sit: ⬇ + ✖ + ●
Bear Flail Kick: ⬅ + ✖ + ●
Pancake Press: ⬈ + ✖ + ●
You're Welcome: ■ + ✖ + ●
Turn Around Dance: ⇩ + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ⬉

## MOVIMIENTOS DESDE HUNTING (✖ + ●)

Crawl Forward: ⇨
Crawl Backwards: ⇦
✔Forward Roll: ➡, ➡
➥Bear Shove: + ■
➥Bear Backhand: + ▲
➥Bear Slide: ✖
➥Bear Rolling Kick: ●
➥Giant Roll: ■ + ▲
➥Hunting: ✖ + ●
Hunting To Standing: (⬈ ó ⬆ ó ⬉)
Double Bear Claw: ■, ▲
Bear Fling: ■ + ▲
Frolicking Bear: ⬇ + ■ + ▲
Bear Claw: ▲
Hunting Roll Over: (✖ ó ●)
Bear Tackle: ✖ + ●
Hunting Hip Smash: (➡ ó ⬅) + ✖ + ●
✔Hunting to Play Dead: ⬇ + ✖ + ●
➥Hunting Bear Stance: ✖ + ●
Hunting Hip: ⬈ + ✖ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE SIT (⬇ + ✖ + ●)

✔Roll Back: ⇦
➥Hunting Bear Stance: ✖ + ●
Prowling Grizzly Roll: ⇨
Trout Sweep: ■
Trout Smash: ▲

## INBLOQUEABLES

✔Deadly Claw: ⬅ + ■ + ▲
➥Rolling Bear: ➡, ⬊, ⬇, ⬋, ⬅, ⬉, ⬆, ⬀ ded Rolling Bear: (✷ ó ➡)
➥➥Stop Rolling Bear: haica atrás
➥Hunting Bear Stance: ✖ + ●
Salmon Hunter Claw: ⬅, ➡ + ▲ + ✖/
Fatl Wind: ⬅, ⬅ + ▲ + ✖ + ●
Dance With Me (oponente en el suelo): ⬇ + ●

## COMBOS

✔TA, ⬊ + ▲, ✷ + ■, ■ + ▲, ✖, ■ + ▲
➥ ■ + ▲, ■ + ▲, ■, ▲, ■ + ▲
➥ ✖ + ●, ■ + ▲, ▲, ✖, ■





# ■ 19 LEE CHAOLAN

## LLAVES

Forearm Drop: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Axle Throw: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Knee Driver: →, → + ✖ + ●
Mist Trap Throw: ←, ✖ ID ✖, ●
Lee Harassment (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Lee Stunner (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Face Crusher (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ + ] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo: ■, ▲
➥To Mist Step: **ID** →, ✹
➥To Revolution Zwei: ▲, ✖
➥To Mid Kick: y ● **[ID ✖]**
➥To Max Mid: y ●/ **[ID ✖]**
Quick Upper: ( ↘ + ■ ó **ML** + ■)
✔Fang Rush: ← + (■, ■ ó ■ : ■)
➥To Mist Step: **ID** →, ✹
➥Triple Fang: ▲
➥To Hit Man: ✖ + ●
Pirouette Punch: ■ + ▲
Right Cross Revolution: ▲, ▲
Right Cross To Revolution Zwei: ▲, ▲, ✖
Revolution Zwei: → + ▲, ✖
Uppercut: ↘ + ▲
Rising Uppercut: **ML** + ▲
✔Rear Cross Punch: ⊃ + ▲
➥To Mist Step: **ID** →, ✹
Lee Screw Left: ⊃ D + ✖ **[ID ●]**
Hammer Kick Combo: ✖ y ✖
Acid Storm: → + ✖, ✖, ✖, [✖, ✖], ●
Pulse Blast: →, → + ✖
✔Shredder: →, ✹ + ✖, ●
➥Shredder Kick Combo High: y ●
➥Shredder Kick Combo M**ID**: y (→ ó ↘) + ●
Shredder Kick Combo Low: y (↓ ó ↙) + ●
Lee Left Middle Kick: ↘ + ✖
Silver Low: ↓ + ✖ **[ID ●]**
Bump Kick: ↙ + ✖
Mist Kick: ← + ✖ **[ID ●]**
Mist Wolf Combination: ← + ✖ y ✖
Trick Kick: ← + ✖ **ID** ✖ [: ●]
Quick Silver Sting: ↗ +✖
Sliding: **TA**, ↘, ↓, ↘ + ✖
Fake: **TA** ⇗ + ✖
✔Tsunami Kick: **ML** + ✖, ✖
➥Infinite Kick Chain 1: ⇩ + ✖, ✹
➥➥Rave Kicks: ✖, ✖, ✖, ✖
➥➥➥High Variation: ↑ + ✖, ✖, ✖
➥➥➥Low Variation: ↓ + ✖, ✖, ✖
➥Infinite Kick Chain 2: ↘ + ✖, ✹, ✖, ✖...
Hitman: (→ ó ✹ ó ←) + ✖ + ●
Lee Sliding: →, →, ✹ + ✖ + ●
Back Handspring To Hitman: ←, ←, ✹ + ✖ + ●
Silver Sting: ↗ + ✖ + ●
Catapult Drop: **TA**, ( ⇗ ó ⇧ o mantener pulsado ↖ ) + ✖ + ●
Spinning Hammer Kick: ●, ✖, ✖
Spin Kick Somersault Combo: ●, ✖, ●
Machinegun Kicks: ●, ●, ●
Lee Somersault: ●, ( ↑ ó ↗ ) + ✖
Silver Whip: → + ●
Deadly Edge: →, → + ●
Front Kick: ↘ + ● **[ID ✖]**
✔Laser Edge: ↓ + ●
➥Shin To Spinnning Hammer Kick: y ✹ + ●, ✖, ✖
➥Shin To Spin Kick Somersault Combo: y ✹ + ●, ✖, ●
➥To Machine Gun Kicks: y ✹ + ●, ●, ●
➥To Lee Somersault: y ✹ + ●, ↑ + ✖
Laser Edge Kick Combo: ⇩ + ● y ● y ● y ● **[ID ✖]**
Silver Tail: ↓, ↘ + ●
Blazing Kick: ↓, ↙ + ●
Silver Heel: ← + ● **[ID ✖]**
Lee Cutter: ←, ← + ● **[ID ✖]**
Silver Arrow: ↗ + ●
Hop Kick: ↗, ✹ + ●
Catapult Kick Low: **TA**, (↗ ó ↖ ó ↑) + ●
Catapult Kick High: **TA**, ( ⇗ o mantener pulsado ↖ ó ⇧) + ●
Silver Tail: **TA**, ↘ + ●
Rising Kick: **ML** + ● **[ID ✖]**
Lee Screw Right: ⊃ I + ● **[ID ✖]**
Fake Somersault: **TA**, ( ↗ ó ↖ ó ↑) + ✖ **[ID** ✖ + ●**]**
Mist Illusion: ← + ■ + ▲
Mist Step: →, ✹
Sway: ←, ✹
Wall Jump: ←, ←, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE HITMAN (✖ + ●)

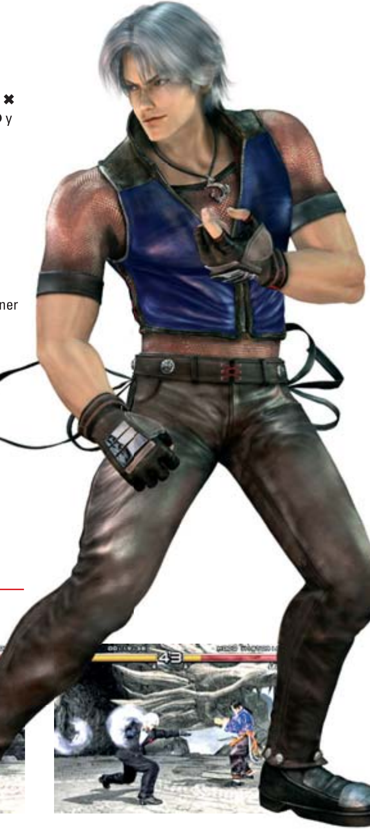
Freaker Jab: ■
Freaker Jab Rush: ■, ■, ■
Striker Kick: ■ **ID** ●
Scatter Kick Throw ■, ✖
Mist Illusion: ■ + ▲
Scatter Blow: ▲
Scatter Kick: ✖
Shin Slicer: ●
Silver Slash: ↗ + ✖
Mist Step: →
Hit Man Cancel: ←
Predator Step: ( ↑ ó ↓ )

## INBLOQUEABLES

✔Death Touch: ↙ + ■ + ▲
➥Cancel: ↑, ↑
➥Hit Man Stance Cancel: ✖ + ●
Silver Cyclone: ↓ + ✖ + ●

## COMBOS

↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●





# ■ 20 LEI WULONG




## LLAVES

Double Foot Stomp: (■ + ✖ ó ⇨+■ + ✖)
Sleeper Hold: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Tripping: ➔, ➔ + ■ + ▲
Dragon Falls: ↗ + ■ + ▲
✔Out of Control: (durante Dragon ■ o durante Snake ■ + ✖)
➥Tiger Sip: ■ + ▲
Sailboat Strech (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Closing Fang (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Windmill (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Serpent Strike: ■, ■ **[ID** ⇨**]**
Left Right Punch: ■, ▲
Razor Rush Snake: ➔, ✹ + ■ ( ⬆ ó ⬇ )
Razor Rush Dragon: ➔, ✹ + ■, ▲ ( ⬆ ó ⬇ )
Razor Rush Panther: ➔, ✹ + ■, ▲, ■ ( ⬆ ó ⬇ )
Razor Rush Tiger: ➔, ✹ + ■, ▲, ■, ▲ ( ⬆ ó ⬇ )
Razor Rush Mid Kick Crane: ➔, ✹ + ■, ▲, ■, ▲, ● ( ⬆ ó ⬇ )
Razor Rush Mid Kick Crane: ➔, ✹ + ●, ▲, ■, ▲, ● ( ⬆ ó ⬇ )
Drunken Tiger Lash: ⬅, ⬅ + ■ **[ID** ➔**]**
Quick Upper: **ML** + ■
Snake Palm Fist: ⊃ + ■ **[ID** ➔**]**
✔Hook Punch: ■ + ▲
➥Spinning Back Blow: ■
➥To Spiral Upper: **ID** ▲
Twin Snake Strikes: ➔ + ■ + ▲ **[ID** ➔**]**
Tiger Fang: ↘ + ■ + ▲ **[ID** ➔**]**
Cannonball: ⬅ + ■ + ▲
Defense Breaker: ➔, ✹ + ▲, ■, ▲, ■
Sidewind: ⬇ + ■ + ▲
✔Breaking Rush: ➔, ✹ + ▲ y ■ y ▲
➥Low Kick: ✖
➥Crane Kick: y ● **[** ⬆ ó ⬇ **]**
Mauling Dragon: ➔, ➔ + ▲
Falling Tree: ( ↗ ó ↖ ) + ▲
Uppercut: **ML** + ▲
✔Drunken Rapid Fist: ⊃ + ▲
➥Drunken Fist: ▲ **[ID** ⇨**]**
High And Low Kicks: ✖, ✖
✔Tornado Kick: **[**➔ +**]** ✖ **ID** ● **[** ⇩ **]**
➥Tornado Upper: ▲
Triple Tornado: **[**➔ +**]** ✖ **ID** ●, ⇧ **[** ⇩ **]**
Drunken Master Walk: ➔ + ✖ + ●
Back Turn: ⬅ + ✖ + ●
✔Reverse Lotus: ➔, ➔ + ✖
➥Floating Lotus: ●
Jumping Kick: ➔, ➔, ➔ + ✖
✔Razor Kick: ➔, ✹ + ✖
➥One Two Mid Kick: ●
➥One Two Kick Low: ⬇ + ●
Hopping Crane Kick: ( ↗ ó ↖ ó ⬆ ) + ✖
Phoenix Rising Kick: **ML** + ✖
✔Turn Over Kicks: ↗ + ✖ + ●
➥Comet Kick: ●
Falling Blade: ⊃ + ✖ + ●
Clean Sweep: ● **ID** ✖
✔Ankle Kick: ● **ID** ●
➥Ankle Drop: ✖
➥Lift Up Cannon: ✖ y ✖
✔Beating Kick: ➔ + ●
➥Rush: ▲, ■ y ▲
➥ ➥ Low Combo: ✖
➥ ➥Mid Combo: ●
✔Wolf Fang Rush: ➔, ✹ + ●, ■, ▲
➥Snake Bite: ▲ **[ID** ⇨**]**
➥ ➥Wolf Strike: y ▲ **[ID** ⇨**]**
➥ ➥Ankle Kick: ●
➥ ➥Ankle Drop: ●, ✖
➥ ➥Wolf Strike To Snake Bite Combo: ●, ✖ y ✖
➥Rush Combo: ✖
➥ ➥To Mid Kick: ●
➥ ➥To Low Kick: ⬇ + ●
Turbulent Winds: ➔, ➔ + ●, ✖ + ●
Low Kick: ⬇ + ●
✔Rave Spin: ↙ + ●
➥Rave Spin: ●
Scythe Kick: ⬅ + ●
Rising Kick: **ML** + ●
Crane Cannon: ⊃ + ●
Slide Positon: ⬇ + ■ + ▲
Play dead Position: ⬇ + ✖ + ●
Snake: (⊃ ó ➔) + ▲ + ✖
Phoenix Illusion: ⬅ + ■ + ●
Lei on Back: **APC** ⬇ + ■
Hop Up: **APC** ✖ + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## MOVIMIENTOS ESPALDAS AL OPONENTE (⬅ + ✖ + ●)

Spinning Back Blow: ■
Low Back Spin: (**TA** o ⬇) + ■
Reverse Uppercut: ▲
Falling Tree: ( ↗ ó ↖ ) + ▲
Flit Flip Flop: ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●
Reverse Kick: ●
Reverse Hop Kick: ↗ + ●
✔Reverse Slicer: (**TA** o ⬇) + ●
➥Reverse Double Slicer: ●
Face Down Position: ⬇ + ■ + ▲
Kock Down Position: ⬇ + ✖ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE APL (⬇ + ✖ + ●)

✔Leaping Slicer: ✖
➥Leaping double Slicer: ●
✔Rooling Rave Sweep: (➔ ó ⬅), ✖
➥Rave Spin: ●
Roll Over To Sidewind: ⇩ + ■
✔Delayed Rave Sweep: ( ⬆ ó ■ ó ⬇ + ■) **ID** ✖
➥Rave Spin: ●
Spring Kick: ✖ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE BPC (⬇ + ■ + ▲)

Play Dead: ■
✔Low Kick To Play Dead: ✖ **ID** ●
➥Rave Spin: ●
✔Rooling Rave Sweep: (➔ ó ⬅), ✖
➥Rave Spin: ●
Bicycle Kicks: ✖ + ●
Clean Sweep: ● **ID** ✖

## MOVIMIENTOS DESDE BPL

Play Dead: ■
Bicycle Kicks: ✖ + ●
Sliding Kick: ● **ID** ✖

## MOVIMIENTOS DESDE SNAKE (⮎ ó ➡) + ▲ + ✖

Rushing Snake:
■ **ID** ■ **ID** ■ **ID** ■ **ID** ■
Angry Viper: ■ + ▲
Single Snake Bite: ▲ **[ID** ⇨**]**
✔Double Snake Bite:
▲ y ▲ **[ID** ⇨**]**
➥Ankle Kick: ●
➥Ankle Drop: ●, ✖
➥Snake Bite Combo: ●, ✖ y ✖
Snake Bites:
▲, ▲ y ▲ **[ID** ⇨**]**
Rattlesnake: ✖
Snake Low Kick: ●
Dragon: ⬆
Panther: ⬇

## MOVIMIENTOS DESDE DRAGON (DURANTE SNAKE ⬆)

Dragon Spark: ■ + ▲ **[ID** ⇨**]**
Dragon Roar: ▲ **[ID** ⇨**]**
Dragon's Tail: ✖, ✖
Play Dead Position: ⬇ + ✖ + ●
✔Rush Combo: ●, ■, ▲
➥Snake Bite: ▲ **[ID** ➡**]**
➥➥Twin Snake Bite: y ▲ **[ID** ➡**]**
➥➥Ankle Kick: ●
➥➥Ankle Drop: ●, ✖
➥➥Lift Up Cannon: ●, ✖ y ✖
➥Dragon's Fang Attack: ✖
➥➥Rush Combo Mid Kick: ●
➥➥Rush Combo Low Kick: ⬇ + ●
Tiger: ⬆
Snake: ⬇

## MOVIMIENTOS DESDE PANTHER (DURANTE SNAKE ⬇)

Auto Low Parry: ⇨
Panther Scratch: ■
Panther Scratch: ■ **ID** ▲
Panther's Paw: ▲
Guard Melting Punches:
▲, ■, ▲, ■
Panther's Tail: ✖
Beating Kick Mid Combo:
●, ▲, ■, ▲, ●
Beating Kick Low Combo:
●, ▲, ■, ▲, ✖
Snake: ⬆
Crane: ⬇

## MOVIMIENTOS DESDE TIGER (DURANTE DRAGON ⬆)

Auto High Parry: ⇨
Tiger's Strike: ■
Tiger's Claw: ▲
Tiger Kick: ✖
Razor Rush: ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●
Tiger Kick To Razor Low:
✖, ■, ▲, ■, ▲, ✖
Tiger's Tail: ●
Snake: ⬆
Dragon: ⬇

## MOVIMIENTOS DESDE CRANE (DURANTE PANTHER ⬇)

Crane's Bill: ■
Wing Of Crane: ▲
Crane Dance: ✖ y ● y ▲ y ✖
Crane Kick: ●
Leaping Crane: ⬈ + ●
Panther: ⬆
Snake: ⬇

## MOVIMIENTOS DESDE DRUNKEN MASTER WALK (➡ + ✖ + ●)

Drunken Tiger Lash: ■
Tiger Sip: ■ + ▲
✔Drunken Rapid Fist: ▲
➥Drunken Fist: ▲
✔Drunken Fox Kick: ✖
➥Fox Combo: ▲
Staggering Slide: ✖ + ●
Drunken Punch Parry: ➡ + ✖ + ●
Drunken Tiger Kick: ●

## MOVIMIENTOS DESDE PHOENIX ILLUSION (⬅ + ■ + ●)

➥▲, ■, ●, ■, ▲, ✖
➥▲, ■, ●, ■, ●, ●
➥✖ + ●, ✖ + ●, ■, ■, ▲

# ■ 21 LING XIAOYU



## LLAVES

Jade: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Ruby: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Dragon Fall: ⇘ + ▲ + ●
Dislocator: ⬇, ⬋, ⬅ + ▲
So Shoe Me: ➡ + ▲ **ID** ■
Reverse Throw: durante Rain Dance
➡, ➡ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Back Layout: durante Rain Dance
➡, ➡ + ✖ + ●
Cradle Throw: desde Art of Phoenix:
(■ + ✖ ó ▲ + ●)
Arm Flip (cogiendo al
oponente por la izda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Dump the Bucket (cogiendo
al oponente por la dcha):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Crank Up (cogiendo al
oponente por la espalda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bayonet: ■, ▲
Bayonet Thruster: ■, ▲, ■
Bayonet Mc Twist: ■, ⇩ + ▲
Fan Dance To Reverse Stance:
■, ⬇ + ▲
Fan Dance To Pushing Hands:
■, ⬇ + ▲, ■ + ▲
Poison Flower: ➡, ➡ + ■ **ID** ✖
Belly Chop: ⇘ + ■
Belly Chop Backward: ⬊ + ■
Sunset Fan: ⬇ + ■
Flaping Wings: ⇩ + ■
Storming Flower: ⬋ + ■
Great Wall Left: ⇦ + ■
Great Wall Right: ⇦ + ▲
Single Fan: ⬆ + ■
Single Fan Forward: ⇧ + ■
Quick Upper: **ML** + ■
Birds Flock: ■ + ▲
Cartwheel Left: ➡ + ■ + ▲
X Marks the Spot: ➡, ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲
✔Double Fan Forward: ⬆ + ■ + ▲
➥Hydrangea: ▲
➥➥Fortune Cookie: y ■
➥Ginger Snap: ✖ + ●
April Showers: ▲, ■
May Flowers: ▲, ⇘ + ■
Fortune: ➡, ➡ + ▲ y ■
Butter the Bread: ⬊ + ▲
Cross Lifting Palms: ⬊ + ▲ **ID** ■
Sunflower: **ML** + ▲
Jasmine Blossom: **ML** + ▲/
Quick Shady Lotus:
**TA**, ⇘ + ▲, ⇘
Lotus Twist: **TA**, ⬊ + ▲, ■ ⇢

Cloud Kick: → + ✖
Racoon Swing: →, → + ✖
Blooming Flower: ↘ + ✖
Street Sweeper Combo: ↓ + ✖, ●
Fire Dancer: **TA** + ✖, ▲, ■, ●
Knee Craker: ↙ + ✖
Peacock Kick: ← + ✖
Dragonfly: ↗ + ✖
Dragonfly To Phoenix: ↗ + ✖, ↓ + ■ + ▲
Rise Spin Kick: **TA**, ↓ + ✖
Rising Axe Kick: **ML** + ✖
Low Back Turn: **TA** ⇙ + ✖ + ●
PhoenixTail: ⊃ + ✖ **[ID** ←**]**
Spinner: (✖ + ● o ↓ + ✖ + ●)
Dive Roll Right: → + ✖ + ●
Front Layout: →, → + ✖ + ●
Shooting Star: ↗ + ✖ + ●
Backflip: ↖ + ✖ + ● [ ↓ + ■ + Backflip
to Phoenix: ↖ + ✖ + ●, ↓ + ■ + ▲
Crescent Moon Kick: ● **ID** ✖
Crescent Moon Kick To Phoenix:
● **ID** ✖, ↓ + ■ + ▲
✔Step Kick: →, → + ●
➥Swallow Dance: ●
Right Front Kick: ↘ + ●
Nutcracker: ↙ + ●
Phoenix Twin Kick: ← + ●
Cyanide: ↗ + ●
Cyanide To Phoenix: ↗ + ● **ID** ↓ + ■ + ▲
Map Sweep: **TA**, ↘ + ●



Double Map Sweep: **TA**, ↘ + ●, ●
Skyscraper Kick: **ML** + ●
Rising Spin Kick: **ML** ← + ●
Street Sweeper: ⊃ + ●
✔Hypnotist: ← + ■ + ▲
➥Spin Sticker: ▲
➥Thunder Strike: ■ + ▲
➥Deadly Orchid: ✖ + ●
➥Falling Tiger Kick: ●
Rain Dance: ← + ✖ + ●
Phoenix: ↓ + ■ + ▲
Wave Crest Quick: ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
High Mid Parry: ■ + ●
False Salute: ■ + ✖ + ●
Greetings: ▲ + ✖ + ●
Wall Jump: ←, ←, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE RAIN DANCE (← + ✖ + ●)

Falcon's Beak: ■
Spin Tornado: ↓ + ■ + ▲
Spinning Push Hands: → + ■ + ▲
Reverse Slap: ▲
Dark and Stormy: ▲, ■, ●
Monkey Kick: ✖
Turn Around Kick: (→ ó ←) + ✖
Peg Leg: →, → + ✖
Back Circle Breaker: ↓ + ✖
Back Circle Breaker Forward: ⇩ + ✖
✔California Roll: → + ✖ + ●
➥Cyclone Left: **ID** ✖ + ●
Mistrust: ●
Guard Breaker: ↓ + ●
Rain Dance To High Mid Parry: ■ + ●
Rain Dance To Low Parry: ↓ + ■ + ●
Spin Tornado Up: (✖ + ● ó ↓ + ✖ + ●)
False Salute Taunt: ■ + ✖ + ●
Greetings Taunt: ▲ + ✖ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE PHOENIX (↓ + ■ + ▲)

Butterfly: ↓
Jump: ↑
Left Handfull: ■
Phoenix Swipe: ↓ + ■
Wave Crest Power: ■ + ▲
Wave Crest Heavy: ↓ + ■ + ▲
Right Hadnfull: ▲
Phoenix Double Palm: ▲, ■
Knee Stabber: ✖
Barrel Shotgun: (↖ ó ↗ ó ↑) + ✖
Double Barrel Shotgun: (↖ ó ↗ ó ↑) + ✖, ✖
Double Scissor Kick: (↖ ó ↗ ó ↑) + ✖, ●
Sky Kick: (↖ ó ↗ ó ↑), ✖
✔Jumping Pirouette: ↗, ✷, ✖
➥To Phoenix: ↓ + ■ + ▲
Phoenix Talon: ✖ + ●
Roll Ball: → + ✖ + ●
[mantener pulsado hacia ↓]
Phoenix To Rain Dance: ← + ✖ + ●
Back Kick: ●
Back Kick To Rain Dance: ● **ID** ←
Fire Cracker: ● **ID** ✖ **[** ↑ ó ↓ **]**
Flower Bed: → + ●
Flower Garden: → + ●, ●
Trick Flower: ⇧ + ●
Flower Power: ↑ + ●, ●
Crane Kick: ↗, ✷, ●

## INBLOQUEABLES

✔Phoenix Strike: ← + ■ + ▲ y ■ + ▲
➥Cancel: ←, ←

## COMBOS

✔↑ + ●, ■, ▲
➥■ + ▲, ■, ✖, ●, ●, ●, ■
➥●, ●, ▲, ■ + ▲, ■, ●, ▲

# ■ 22 MARSHALL LAW

## LLAVES

Dragon's Fire: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Hopping Frog: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
✔Headlock Punch: ↘ + ■ + ▲
➥Headlock Drop: ■, ▲, ■ + ▲
Run Up to Drop: → + ▲ + ✖
Knee Lift: →, → + ✖ + ●
Dragon's Fire:
durante Dragon Charge ■ + ✖
Facelift: durante Dragon Charge ▲ + ●
Headlock Kick (cogiendo al oponente por la izda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Ball Breaker (cogiendo al oponente por la dcha) :
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Dragon Bites (cogiendo al oponente por la espalda) :
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Quick Upper: ↘ + ■
✔Machine Gun: ■
➥Machine Gun Arrow: ■, ■, ■, ■
➥Left Right Combo: ▲ **[ID** ←, →**]**
➥➥To Knee: ✖
➥➥To Somersault Feint: ↗ + ✖, ●
➥Rave War: ▲, ▲
➥Rave Fang: ▲, → + ▲ y ■ + ▲
➥Rave War Combo: ▲, → + ▲ y ▲
Low Backhand to High Kick: ↓ + ■, ✖
Dragon Storm: ← + ■ y ▲ y ■
Blackout: ↗ + ■
Blackout Muggin: ↗ + ■, ✖
Quick Rising Upper: **ML** + ■
Fury Fist Rush: ↓, ↘, → + ■, ▲, ■, ▲
Dragon Back Blow:
de espaldas a tu oponente ■
Dragon Hammer: → + ■ + ▲
Rage Dragon Combo: ▲, ▲ y ■ y ▲
Poison Arrow: → + ▲ **ID** ■
Body Blow To Somersault: ↓ + ▲, ✖
Rave War Combo: → + ▲, ▲, ▲
Blazing Fist Combo: → + ▲, ▲, ■ + ▲
Dragon Strike Combo: →, → + ▲ y ■ y ✖
Uppercut: ↘ + ▲
✔Dragon Whip: ↙ + ▲

➥Elbow Spring Kick: **ID** ●
✔Junkyard Combo: ← + ▲ y ✖
➥Junkyard Kick: y ● **[ID** ←, →**]**
➥Dragon Rush Combo: y ↓ + ●
Mid Jab Somersault: (**TA** o ↓) + ▲, ✖
Dragon Uppercut: **ML** + ▲
Dragon Judgement:
↻ + ▲, ■, ▲ y ■ **[ID** ←, →**]**
Blind Elbow Combo: de espaldas a tu oponente ▲ y ▲
Feint To Middle Kick: ✖, → + ✖
Double Dragon's Breath:
✖, ✖, [✖], ●
Dragon Low Kick: ↓ + ✖
Head Kick To Somersault: ✖ y ●
Jumping Kick to Somersault: de espaldas a tu oponente ↗, ✖, ●
Dragon Cannon: →, → + ✖
Running Side Kick:
(→, →, → o **MC**) + ✖
✔Mid Kick: ↘ + ✖
➥Step-in combo: ✖ y ✖
➥Mid Kick Combo To Somersault Kick:
✖ y ●
Dragon's Breath: ↓ + ✖ y ✖, ●
Shin Crusher: ↙ + ✖
Dragon Spin Kick:
← + ✖ **[ID** ← o **ID** →**]**
Jumping Kick To Somersault:
(↗ ó ↖ ó ↑) + ✖, ●
✔Somersault: ⇗ + ✖
➥Somersault Fake: ● **[ID** ←, →**]**
Double Impact: **TA** + ✖, ●
Slide Kick: **TA**, ↘, ↓, ↘ + ✖
Side Kick: **ML** + ✖
✔Backflip: ✖ + ●
➥Backflipper: ✖
Frog Man: ↓ + ✖ + ●
Rainbow Kick:
**TA**, (⇗ ó ⇖ ó ⇧) + ✖ + ●
Double Dragon: ↻ + ✖ + ●
Shaolin Spin Combo: ●, ✖ **[ID** ←, →**]**

Shaolin Spin Kicks:
●, ✖, ● **[ID** ←, →**]**
Crescent Kick Combo:
●, (↑ ó ↗) + ✖ **[ID** ←, →**]**
Banana Peel: →, → + ●
Right Middle Kick To Somersault Kicks:
↘ + ●, ✖
Low Kick To Somersault:
(↓ o **TA**) + ●, ✖
✔Dragon's Tail: ↙ + ●
➥To Somersault Kick: ●
✔Somersault Kick: ⇗ + ●
➥Twin Catapult: ✖
✔Quick Catapult:
**TA**, (↗ ó ↖ ó ↑) + ●
➥Twin Catapult: ✖
Catapult Kick: **TA**, ⇗ + ●
Front Kick Somersault Variation:
**ML** + ●, ✖
Reverse Low: de espaldas a tu oponente ↓ + ●
Crouch Dash: **TA** ↘, ↓, ↘
Dragon Charge: ↓ + ■ + ▲
Punch Reversal Tricky Step:
← + ■ + ▲
Parry: ← + ▲ + ● **[ID** ←, →**]**
✔Ki power: ■ + ▲ + ✖ + ●
➥Mugging: ■, ✖
Wall Jump: ←, ←, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE DRAGON CHARGE (↓ + ■ + ▲)

✔Dragon Knuckle: ■
➥Dragon Knuckle Combo: y → + ■
Dragon Roar: → + ■
Dragon Claw: ▲ **ID** ■
Dragon Executioner: ▲, ▲ y ■ y ▲
Rave Fang Combo:
▲ y → + ▲ y ■ + ▲
Rave War Combo:
▲ y → + ▲ y ▲
Dragon Cannon: ✖, **[ID** ←, →**]**



Dragon's Flight: ✖ + ●
Dragon Junkyard Kick: ●, ✖

## MOVIMIENTOS DESDE FAKE STEP CON ÉXITO (← + ■ + ▲)

Tricky Trap: ■
Tricky Fist: ▲
Tricky Mid Kick: ✖
Tricky Low Kick: ●

## MOVIMIENTOS DESDE FAKE STEP (← + ■ + ▲)

✔Dragon Knukle: ■
➥Dragon Knukle combo: y → + ■
Dragon Roar: → + ■
Fake Step Uppercut: ▲
Dragon Cannon: ✖ **[ID** ←, →**]**
Dragon's Flight: ✖ + ●
Dragon Junkyard Kick: ●, ✖

## INBLOQUEABLES

✔Charge Power Punch: ↙ + ■ + ▲
➥Cancel: ↑, ↑
➥Mugging: ■, ✖

## COMBOS

↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●
↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ↓ + ✖, ●, ●, ●
↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ↓ + ✖, ✖, ●, ●
↘ + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●
↘ + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ↓ + ✖, ●, ●, ●
↘ + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ↓ + ✖, ✖, ●, ●

# ■ 23 NINA WILLIAMS

## LLAVES

Arm Grab Flip: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Over The Back Toss:
(▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Elbow Strike: ↘, ↘ + ■
Jumping Flip: ↗ + ■ + ▲
Reverse Neck Breaker: ▲ + ● **ID** ←
Elbow To Arm Grab Flip: ■ + ✖ **ID** ←
Triangle Hold (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Hammer Throw (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Leaping Triangle Hold (cogiendo al oponente por la espalda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## LLAVES ENLAZADAS

✔Backhand Slap:
(↓, ↘, → + ■ + ▲ ó ← + ▲ + ●)
➥Arm Snap: ✖, ●, ✖, ■ + ▲
➥Triple Slaps: ▲, ✖, ●, ▲, ▲
➥➥Neck Crusher:
■, ✖ + ●, ■, ▲, ■ + ▲
➥➥Leg Stretch Arm Lock:
■, ▲, ●, ✖, ■ + ▲ + ✖
➥Standing Reverse Arm Lock:
■, ✖, ▲, ■
➥➥Rear Gale Tech Falcon Wing:
✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
➥➥Falling Reverse Arm Lock:
▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
✔Spider Knee-Double Snap:
**ML** + ✖ + ■ + ▲
➥Neck Crusher:
■, ✖ + ●, ■, ▲, ■ + ▲
➥Gale Tech Strech:
■, ▲, ●, ✖, ■ + ▲ + ✖
✔Lifting Toss: ▲ + ●
➥Shoulder Through Buster: ■, ▲, ■
➥Arm Breaker: ▲, ■, ✖

⇢





✔Leaping Heel Hold:
(**MC** o ➡, ➡, ➡) + ✖
➥Double Heel Hold:
■, ✖, ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
➥Double Snap:
✖, ■, ●, ▲ + ●+ ↗ + ✖ + ●
➥Achilles Tendon Lock:
■, ✖, ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
➥Knee Cross Lock: ✖, ■, ●, ▲ + ●
✔Crab Hold: ⬇, ↘, ➡ + ✖ + ●
➥Commando Arm Lock: ✖, ●, ■ + ▲
➥Heel Hold: ●, ▲, ■ + ▲
➥➥Knee Cross Lock: ✖, ■, ●, ▲ + ●
➥Achilles Tendon Lock:
■, ✖, ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
✔Betrayer: ⬇, ↙, ⬅ + ■ + ●
➥Arm Break: ■, ✖, ▲, ■
➥➥Double Arm Break:
✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
➥➥Falling Arm Break:
▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
➥Twisted Nightmare:
▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✖
➥➥Neck Crusher:
■, ✖ + ●, ■, ▲, ■ + ▲
➥➥Leg Stretch Arm Lock:
■, ▲, ●, ✖, ■ + ▲ + ✖

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

✔Left Right Combo:
(✷ ó ↘ ó **ML**) + ■ y ▲
➥To Spider Knee: y ✖
➥➥Double Snap: ■ + ▲
➥Bermuda Triangle: y ●
➥Double Explosion 1:
y ➡ + ■ + ▲
➥Biting Snake:
y ■ y ●
➥Double Explosion 2:
■ y ▲ y ➡ + ■ + ▲
✔PK Combo: ■, ●
➥To Assassin Blade: ■
➥To Deadly Scythe: ✖
Below The Belt Combo:
(⬇ o **TA**) + ■, ▲, ●

Jab To Mid Kick: ⬇ + ■, ✷ + ●
Left Backhand Body Blow: ⬅ + ■
Skull Splitter: ⬅, ➡ + ■
Blaze Stinger: ↗ + ■
Helping Hand: **TA**, ↙ + ■
✔Snake Shot: ⊃ + ■
➥To Rolling Dash: **ID** ⇨
➥To Reverse Rolling Dash: **ID** ⇦
Double Shot: ⊃ + ■, ▲
Hellbringer: ⬇, ↘, ➡ + ■
Blonde Bomb:
(➡ ó ➡, ➡ ó **ML**) + ■ + ▲
Helping Hand: **ML** + ■
Ray Hands: ↘ + ■ + ▲
Upercut To Jab: ↘ + ■, ▲
Shockwave Palm: ⬅ + ■ + ▲
Spiral Explosion: ⊃ + ■ + ▲
Ivory Cutter: ■ + ●
Double Explosion: ▲ y ➡ + ■ + ▲
Right Left Combo: ▲, ■
Biting Snake: ▲ y ■ y ●
✔Double Smash: ▲ y ✖
➥Double Snap: : ■ + ▲
Jab Roundhouse: ▲ y ●
Toe Kick: (**TA** o ⬇) + ▲, ●
Sadistic Cupid: ➡, ➡ + ▲
Uppercut: ↘ + ▲
Shut Up: ⬇, ↘ + ▲
Right Backhand Body Blow: ↙ + ▲
Slap: ⬅ + ▲
Double Slap: ⬅ + ▲, ▲
Spike Upper: **ML** + ▲
Lift Shot: ⊃ + ▲
✔Spike Kick: ✖
➥To Right Roll: (**ID** ⬆ o **ID** ⬇)
➥➥To Spiral Explosion: ■ + ▲
✔Spike Combo: ✖, ✖
➥To Right Uppercut: ▲
➥To Right High Kick: ●
➥To right Low Kick: ⬇ + ●
Head Ringer: ✖ y ●
Siren's Kiss: ➡ + ✖
Running Jump Kick: ➡, ➡, ➡ + ✖
Bad Habit: (➡, ➡ o ⬇, ↘, ➡) + ✖
✔Leg Slicer Combo: ↘ + ✖ y ■ [▲]
➥To Side Step: (**ID** ⬆ o **ID** ⬇)
➥Assault Bomb: ▲, ➡ + ■ + ▲
✔Creeping Snake: ↘ + ✖ y ▲
➥To Side Step: (**ID** ⬆ o **ID** ⬇)
➥Creeping Snake: y ■ y ●
➥Geyser Cannon: y ✖
➥To Left Low: ⬇ + ✖
➥➥Right High Kick: ●
➥➥To Left Low Right Uppercut: ▲
➥To Right High Kick: y ●
Flash Kicks: ↘ + ✖, ✖, ✖, ●

Left Middle to Right High Kick:
↘ + ✖ y ●
Left Spin Low Kick To Right Upper:
(⬇ o **TA**) + ✖, ▲
Left Spin Low Kick To High Right Kick:
(⬇ o **TA**) + ✖, ✷ + ●
L&R Low Kick: ⬇ + ✖, ⇩ + ●
Low Spin Kick-Shin Kick:
(⇩ o **TA**) + ✖, ●
✔Deadly Assault: ⬅ + ✖, ●
➥Deadly Hunter: ✖ + ●
➥Deadly Assault: ●
✔Spider Knee: ⬅, ➡ + ✖
➥Double Snap: ■ + ▲
Catapult Kick: (↗ ó ↖ ó ⬆) + ✖
✔Hop Low Kick:
↗, ✷, (⬇ ó ↘ ó ↙) + ✖
➥To Right Uppercut: ▲
➥To Left Mid Kick: ✖
➥To Right High Kick: ●
Geyser Cannon:
(⬇, ↙ + ✖ ó ↙ + ✖ + ●)
✔Spider Knee: **ML** + ✖
➥Double Snap: ■ + ▲
Twisted Mind: (⬇ ó ↘) + ✖ + ●
✔Roundhouse: ●
➥Right High Kick To Left Roll:
(**ID** ⬆ o **ID** ⬇)
➥➥To Spiral Explosion: ■ + ▲
✔Right High To Left Spin Low Kick: ●, ✖
➥Blonde To Right Uppercut: ▲
➥Blonde To Right High Kick: ●
➥Blonde To Right Low Kick: ⬇ + ●
✔Whip Kick: ➡ + ●
➥Double Whip: y ●
➥Siren Assault: ✖ + ●
➥➥Sweeper Combo: ●
Kneel Kick: (➡, ➡ ó ⬇, ↘, ➡) + ●
Front Kick: ↘ + ●
✔Right Low Kick To Back spin Chop:
(⬇ o **TA**) + ●, ■
➥Side Step Cancel: (**ID** ⇧ o **ID** ⇩)
Wipe The Floor: ⬇, ↘ + ●
Slicer: ↙ + ●
Geyser Cannon Combo: ↙ + ●, ✖
Spear Kick: ⬅ + ●
Leaping Axe Kick: (↖ ó ⇗ ó ⬆) + ●
Can Oppener: ↗ + ●, ✖, ●
Rising Kick: **ML** + ●
Heel Slicer: ⊃ + ●
Attack Reversal: ⬅ + ▲ + ●
Evasive Backflip: ⬆, ↖
Wall Jump: ⬅ ⬅, ↖

## INBLOQUEABLES

✔Power Charge: ↙ + ■ + ▲
➥Cancel ⬆, ⬆
Evil Mist: ⬇, ↘, ➡, ↙ + ▲ + ✖

## COMBOS

■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖
■, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖
↘ + ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
↘ + ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖
↘ + ■, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖



# ■ 24 PAUL PHOENIX

## LLAVES

Over the Shoulder: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Shoulder Pop: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Chest Crusher: ▲ + ● **ID** ⬅
Foot Launch: ⬅ + ■ + ●
Twist and Shout: ↘ + ■ + ▲
Push Away: ➡, ➡ + ■ + ▲
✔Ultimate Tackle: (**TA** o ↙) + ■ + ▲
➥Ultimate Punch:
▲, ■, ▲, (■, ▲ ó ▲, ■)
✔Ultimate Punch To Arm Breaker:
▲, ■, ▲, ■ + ▲
➥Arm Breaker: ■ + ▲
➥Ultimate Punishment:
▲, ⇩ + ■, ■, ✹, ●, ■, ■ + ▲
Dragon Screw (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Fall Away (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Piggyback Throw (cogiendo al oponente por la espalda): (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Left Right combo: ■, ▲
Reverse PDK Combo: ■, ●
✔Body Blow: ↘ + ■
➥To Sway: **ID** ⬅
✔Hammer Punch: ⬇ + ■
➥To Power Punch: ▲
➥Delayed Deathfist: ▲/
➥Hang Over: ●, ▲
Burning Spear: ⬅, ➡ + ■
Quick Upper: **ML** + ■
Turn Thruster: ⊃ + ■
Thruster: ⬇, ↘, ➡ + ■
Hammer Of The Gods: ➡ + ■ + ▲
Shoulder Smash: ⬇ + ■ + ▲
✔Riptide: (**TA**, ↘ ó ⬇, ↘, ➡) + ■ + ▲
➥Cancel: **ID** ⬅
Shoulder Tackle: ➡ + ■ + ●
Jab Roundhouse: ▲, ✖
Jab Sweep: ▲, ⬇ + ✖
Down Strike: ⬇ + ▲
Quick PK Combo: ➡ + ▲, ✖
Quick PDK Combo: ➡ + ▲, ⇩ + ✖
✔Flash Elbow: ➡, ➡ + ▲
➥Juggernaut: ■
➥Phoenix Bone Breaker: ■
➥Bulldozer: y ▲
Uppercut: ↘ + ▲
Wrecking Ball: ⬅ + ▲
✔Jaw Breaker: **TA** + ▲
➥Gut Buster: y ■
➥Stone Breaker: y ▲
➥➥Cancel: **ID** ⬅
Thunder Palm: **ML** + ▲
Phoenix Smasher: ⬇, ↘, ➡ + ▲
✔Shredder: ➡, ➡ + ✖, ●
➥Double Hop Kick High: y ●
➥Triple Kick Combo: y pulsar hacia delante + ●
➥Double Hop Kick Low:
y (⬇ ó ↙) + ●
Lights Out: ⬅ + ✖
Sweep Kick: ↙ + ✖
Shredder: ↗ + ✖, ●
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
Pumpin' Pedal: ⊃ + ✖
Neutron Bomb: ➡, ➡ + ●
The Boot: ↘ + ●
Bone Breaker: ⬇ + ●, ▲
✔Demolition Man: ⬇ + ● : ▲
➥Dragon Thunder Bolt Palm:
■ + ▲
Incomplete Somersault:
**TA**, ⬆ + ▲ + ✖ + ●
Ground Pounce: ⬇ + ▲
Sway: ⬇, ↙, ⬅
Attack Reversal:
⬅ + ▲ + ●
Wall Jump:
⬅, ⬅, ↖
Rising Kick:
**ML** + ●

## MOVIMIENTOS DESDE SWAY (⬇, ↙, ⬅)

God Hammer Punch: ■
Rubber Band Attack: ▲
✔Sway and Low Kick: ✖
➥Rapid fire: ▲
➥➥To Phoenix Smasher: y ▲ y ■
➥➥To Stone Breaker:
y ▲ y ▲
➥Cancel: **ID** ⬅

## INBLOQUEABLES

Burning Fist: ⬅ + ■ + ▲

## COMBOS

✔■, ▲, ✖
➥■, ▲
➥■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
➥▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■

# ■ 25 RAVEN

## LLAVES

Grave Digger: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Salamander: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Orbiting Moon: ↘ + ■ + ●
✔Ultimate Tackle: (↙ ó **TA**) + ■ + ▲
➥Ultimate Punch:
▲, ■, ▲ (■, ▲ ó ▲, ■)
Undertacker:
➡, ↘, ⬇, ↙, ⬅, ➡ + ■ + ▲
Neck Ringer (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Swift Assassin (cogiendo al oponente por la dcha) : [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Dark Matter (cogiendo al oponente por la espalda) : [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Left Right Combo: ■, ▲
Gate Keeper: ➡ + ■, ▲
Body Blow: ↘ + ■
Elbow Strike: ⬅ + ■
Rising Uppercut: (**ML** o ⬇, ↘, ✹) + ■
Fatal Elbow: ⬇, ↘, ➡ + ■
Crusader: ■ + ▲
Illusion Strike: ⬅ + ■ + ▲, ▲
Illusion Sweep: ⬅ + ■ + ▲, ✖
Hellhound: ⬇, ↘, ➡ + ■ + ▲
Right Straight To Left Low Kick: ▲, ✖
PK Combo: ▲, ●
Shadow Spear: ➡ + ▲
Short Uppercut: ↘ + ▲
Meat Hook: ⇘ + ▲, ✖
Assassin's Sting Combo: ↙ + ▲, ■
Assassin's Sting: ⇙ + ▲
✔Unicorn Combo: ⬅ + ▲, ▲
➥Deadly Talon: ■ + ▲
➥Unicorn's Tail: ✖
War Hound: ⬅, ⬅ + ▲
Jacknife Elbow:
(**ML** ó ⬇, pulsar ↘, ✹) + ▲
Buzzsaw: ⬇, ↘, ➡ + ▲
Valkyrie Lance Combo: ✖, ✖ y ●
Chariot: ✖ **ID** ●
Crescent Kick: ➡ + ✖



Sudden Strike: ➡, ➡ + ✖
Poison Needle: ➡, ➡, ✹ + ✖
Leaping Slash Kick: (➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖
Shadow snap Kick: ↘ + ✖
Low Kick: ⬇ + ✖
Killer Bee: ↙ + ✖
Hades Heel: ⬅ + ✖
✔Death Bringer: (⬆ ó ↖) + ✖
➥To Mid: ✖
➥To Low: ⬇ + ✖
➥To High: ●
Shadow Scythe: ↗ + ✖
Trident Kick: (**ML** o ⬇, ↘, ✹) + ✖
Evading Middle Kick: ⊃ + ✖

⇢

Shuriken Kick: ✖ + ●
✔Berserker: ➡ + ✖ + ●
➥Chakran: ✷ + ●, ▲
➥Heavy Chakran: ➡ + ●, ▲
➥Spinning Chakaran: ✖ + ●
Pandora Spin: ➡, ➡ + ✖ + ●
Blind Ghost: ⬊ + ✖ + ●
Labyrinth: ⬅ + ✖ + ●
Quicksand: ⬇, ⬊, ➡ + ✖ + ●
✔Hydra: ● **ID** ✖
➥Bite Low: y ■
➥Bite  High: y ✖
➥Bite Mid: y ●
Lance Kick: ➡ + ●
Wind Spin Kick: ➡, ➡ + ●
Swift Justice: ➡, ➡, ✷ + ●
Pendulum Kick: ⬊ + ● y ●
Basilisk Fang: ⬇ + ●
Shinobi Cyclone: ⬋ + ●
✔Skull Smasher: ⬅ + ●
➥Skull smasher Feint: ⬅ + ●
➥➥Feint Low: ✖
➥Skull Crusher Fake: ✷ + ●

Stormbringer: (⬉, ⬆, ⬈) + ●, ●
Hell Hook: **TA**, ➡ + ●
Shadow Snap Kick: (**ML** o ⬇, ⬊, ✷) + ●
Spinnng Middle Kick: **ML** ➡ + ●
Black Hole: ⬇, ⬊, ➡ + ●
Summon Force: ⬇ + ■ + ▲
Shadow Sprint: ⬇, ⬊, ➡ [**ID** ⬆ o **ID** ⬇]
Evasive Back Flip: ⬆, ⬉
Crouch Step: **TA** ⬊, ⬇, ⬊
Wall Jump: pulsar hacia atrás, ⬅, ⬉

## MOVIMIENTOS DESDE LABYRINTH (⬅ + ✖ + ●)

Blind Whip: ■
Soul Steal: ➡ + ■
Crusader: ■ + ▲
Sixth Sense: ➡ + ■ + ▲
Backfist: ▲
Blinding Knife: ▲, ▲
Cold Massacre: ➡ + ▲, ●
Demon Knee: ➡ + ✖
Gremlin Smasher: ➡, ➡ + ✖
Shinobi Cyclone: (⬇ ó ⬋) + ✖

Spiral Cannon:
✖ + ●
Reverse
Chakran: ➡
+ ✖ + ●
Labyrinth:
⬅ + ✖ + ●
Kama Kick
Combo: ➡ + ●, ✖
Phantom Warp: ➡, ➡, ⇨

## INBLOQUEABLES

Death From Above: ⬊ + ■ + ▲
✔Summon Force: ⬇ + ■ + ▲
➥Dead End:
⬇, ⬋, ⬅, ⬉, ⬆, ⬈, ➡ + ■ + ▲
➥Summon Mirage:
**ID** ⬅, ➡, ⬆, ⬇ + ✖ + ●

## COMBOS

➡ + ■, ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■ + ▲
De espaldas a tu oponente ▲, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■ + ▲

# ■ 26 ROGER JR.

## LLAVES

Head Stomp: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Tasmanian Doormat:
(▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Pile Driver: ⬇, ⬊, ➡ + ■
Giant Swing: ➡, ⬅, ⬋, ⬇, ⬊, ➡ + ■
DDT: ⬋, ⬋ + ■ + ▲
Tombstone Piledriver: ⬋, ➡ + ▲
Frankesteiner: ⬊ + ✖ + ●
Animal Face Crusher (cogiendo al oponente por la izquierda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Animal Rolling Arm Lock (cogiendo al oponente por la derecha) :
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Neck Throw (cogiendo al oponente por la espalda) :
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Left Right Combo: ■, ▲
One Two Uppercut: ■, ▲, ■
One Two Kangaroo Combo: ■, ▲, ✖
Jan Uppercut: ▲, ■

Animal Rush to Windmill Punch:
➡ + ■, ▲, ■, ▲, ■
Jab Uppercut: ⬇ + ■, ✷ + ▲
Windmill Punch: ➡, ✷, ■
Animal Uppercut: ➡, ✷, ⬇, ⬊ + ■
Elbow Slap Combo: ⬊ + ■ y ▲
Quick Upper: **ML** + ■
✔Double Spin: ■ + ▲
➥Castanet Kick: ✖ + ●
➥Animal Sweep: ⬆ + ✖ + ●
Animal Gigaton Punch: ➡ + ■ + ▲
Animal Smash:
(➡, ✷, ⬇, ⬊ o **TA**) + ■ + ▲
Head first Lunge: ➡, ➡ + ■ + ▲
Animal Headbutt: ⬊ + ■ + ▲
Kangaroo Attack: ⬋ + ■ + ▲
Rocket Stance: ⬅ + ■ + ▲
Capital Punishment: ⬈ + ■ + ▲
Sliding Hook: ➡, ➡ + ▲
Animal Slap: ⬊ + ▲
Diving Low Punch: ⬇ + ▲
Elbow Drop: (⬈ ó ⬉ ó ⬆) + ▲ + ●
Crouching Uppercut: **TA**, ⬊ + ▲
Rising Uppercut: **ML** + ▲
Spinning Tail Whip: ✖ **ID** ●
Outback Stomp: ➡ + ✖
Tail Tripper: ⬋ + ✖
Helicopter Kick:
(⬈ ó ⬉ ó ⬆) + ✖, ✖
Spring Stomp Kick: **ML** + ✖, ✖
Charge Stomp Kick: **ML** + ✖, ✖/
Castanet Kick: ✖ + ●
Exploder: ➡ + ✖ + ●
Animal drop Kick: ⬅ + ✖ + ●
Running Exploder:
(➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖ + ●
Animal Rampage: ⬊ + ✖ + ●
✔Stagger Kick:
(⬇ + ✖ + ● ó ⇩, ⬊ + ●)

➥Spinning Uppercut: ▲
➥Satagger Kicks: ●, ●
➥➥Extended Ant Kicks: ●, ●
✔Lunge Animal Kicks:
⬅ + ✖ + ●, ✖, ●, ✖, ●
➥Roll Back: ⇦
➥Side Roll: ■
Kangaroo Stomp:
(⬈ ó ⬉ ó ⬆) + ✖ + ●
Shrimp Kick: de espaldas a tu oponente ✖ + ●
Ayer's Rock: ➡ + ●, ✖, ▲
Konvict Kick: ➡, ➡ + ●
✔Animal Kicks: ⬋ + ●, ✖, ●, ✖, ●
➥Roll Back: ⇦
➥Side Roll: ■
Spinning Snap Kick: ⬅ + ●
Rolling Toe Drop: ⬅, ⬅ + ●
Toe Smash: **ML** + ●
Animal Sweep: ⊃ + ●
Right Cross Kick: ⬊ + ●
Rising toe Kick: ⬈ + ●
Wall Jump: ⬅, ⬅, ⬉

## MOVIMIENTOS DESDE ROCKET STANCE (⬅ + ■ + ▲)

Road Runner: ➡
Wind up Uppercut: ▲
Wind up Low Kick: ✖
Wind up Hip Press: ✖ + ●
Wind up Middle Kick: ●

## INBLOQUEABLES

Wind Up Punch: ⬅ + ■ + ●

## COMBOS

✔■, ▲, ■, ●, ✖, ✖
➥✖, ●, ✖, ▲
➥✖ + ●, ▲, ■ + ▲

# ■ 27 STEVE FOX

## LLAVES

Gut Wrencher: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Brain Pulverizer: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Armlock Throw: →, → + ■ + ▲
Spinning Elbow Drop:
↓, ↙, ← + ▲ + ●
Position Change: desde Swaying
(✷ ó → ó ↓ ó ↑ ó ←) + ■ + ▲
Griffin Throw: desde Fliker Stance:
← + ■ + ▲
Choker Slam (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Throw Down (cogiendo al oponente por la dcha): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Schollyard Bully (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Jab-Body Blow: ■, → + ■ [ID ⇦]
✔Double Jab: ■, ■
➥To Body Blow: → + ■ [ID ⇦]
➥To Straight: ▲
Left Right: ■, ▲
✔Left Right Left: ■, ▲, ■
➥Fliker Stance: ID ⇦
➥British Edge Combo: ▲
➥British Edge Combo 2: ↓ + ▲
Sliding Low Punch:
(→, →, → o MC) + ■
✔Left Uppercut: ↘ + ■
➥Uppercut Cross Combo: ▲
➥➥Uppercut Psyche-out Body: ▲
Uppercut Psyche-out Hook:
↘ + ■, ▲, ■ [ID ⇦]
Uppercut Psyche-out Left Right Combo:
↘ + ■, ▲, ■ + ▲
Upper Feint Twin Jabs:
↘ + ■ + ▲, ■ + ▲
Knee blaster: ↓ + ■
✔Quick Hook: ← + ■ [ID ⇦]
➥To Knee Clipper: ▲
Over The Top: ↗ + ■
Rocket Launcher: ↓, ↘, → + ■ [ID ⇦]
Can opener: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Wildman: ML + ■, ▲
Stun Gun: → + ■ + ▲
Sonic Fang: ↘ + ■ + ▲
Cheapshot: ↓ + ■ + ▲
✔Right Straight Left Hook: ▲, ■
➥To Fliker Stance: ID ⇦
➥Quick Edge Combo 1: ▲
➥Quick Edge Combo 2: ↓ + ▲
Straight-Body Combo: ▲, ▲
Ducking Body Blow: → + ▲
✔Ducking Body Blow To Left Hook:
→ + ▲, ■
➥Fliker: ID ⇦
➥Feint Body Edge: ▲
Ducking psyche-out Body: → + ▲ ID ■
Feint To Right Body Blow: → + ▲ ID ▲
Dashing Straight: →, → + ▲
Beat Down: →, →, ✷ + ▲
Eraser: (→, →, → o MC) + ▲
✔Right Uppercut: ↘ + ▲
➥Double Right Uppercut: ▲
Wildman Combo 1: ↓ + ▲, ■, ▲
Wildman Combo
2: ↓ + ▲ ID ■, → + ▲
Scorpion's Claw: ↓ + ▲ ID ■ y ▲
Knee Clipper: ↙ + ▲
Jaw Jolt: ← + ▲
Eagle Hook: ← : ✷ + ▲
Sky High: ↗ + ▲
Lift Upper: ML + ▲
✔Jump-in Foot Stomp: (↙ ó ↗) + ✖
➥To Right Hook: ▲
Jumping Duck Kick: ↗ + ●
✔Punch Parry: ▲ ID →
➥Eagle Upper: ■
Quick Spin: ✖ + ●
Ducking Left: ✖
Ducking Right: ●
Ducking: → + (✖ ó ● ó ✖ + ●)
Extended Ducking:
⇨ + ( ✖ ó ● ó ✖ + ●)
Swaying: ← + (✖ ó ● ó ✖ + ●)
Fliker Stance: (← + ■ + ▲ ó ■ + ▲)
Wall Jump: ←, ←, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE QUICK SPIN (✖ + ●)

✔Cyclone (left-right): ( ⇧ ó ⇩ )
➥Double Cyclone Punch: ■
➥Double Cyclone Knee Punch: ↓ + ■
Cyclone Punch: ▲
Cyclone Knee Clip: ↓ + ▲

## MOVIMIENTOS DESDE DUCKING (→ + (✖ ó ●))

Fox Hunt: ■
Skyscraper: ▲
Punisher: → + ▲
Gatling Gun:
■+ ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■
✔Ducking In: →
➥Power Fow Haunt: ■
➥Power Skyscraper: ▲
➥Power Punisher: → + ▲

## MOVIMIENTOS DESDE DUCKING LEFT (✖)

Double Stinger: ■ y ■
Left Body To Flicker: ■ [ID ⇦]
Right Shoulder Rush: ▲
Sway: ← + ✖
✔Weave Side Step: ●
➥Cobra Weave: ID ⇨
➥➥Endless Roll: ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲

## MOVIMIENTOS DESDE DUCKING RIGHT (●)

Left Shoulder Punch: ■
Gut Drill: ▲
Sea Hawk Hook: → + ▲
Left Weave: ✖
Right Weave: ●
Cobra Weave: ⇨ + (✖ ó ● ó ✖ + ●)
Sway: ← + (✖ ó ● ó ✖ + ●)
Endless Roll: ✖, ⇨ + ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■

## MOVIMIENTOS DESDE SWAYING (← + (✖ ó ● ó ✖ + ●))

Billy Club: ■
Snake charmer: ▲
Left Weave: ✖
Right Weave: ●

## MOVIMIENTOS DESDE FLIKER (← + ■ + ▲ ó ■ + ▲)

✔Spit Fire:
■,[■, ■] [ID ⇦]
➥Tempest Combo:
→ + ■
➥Power Hook Combo:
y (↑ ó ↓) + ■
➥Spitfire Combo: ▲
Fly Swatter: ▲
British Lancer: ← + ▲
Albatross Spin: ✖ + ●

## INBLOQUEABLES

Hellfire: ↓, ↙, ←, → + ▲

## COMBOS

Desde Ducking ■ + ▲, ■, ▲,
■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■
✔→ + ▲ ID ■, ■, ■, ▲, ■, ■
➥▲, ■, ▲
➥▲, ■, ← + ▲
➥✖, ▲, ✖ + ●









# ■ 28 WANG JIN-REI



## LLAVES

Headlock Toss: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Body Slam: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
✔Neutralizer: ⬅ + ■
➥Swallow's Tail: ■
➥Massive Dragon: ▲
➥Circling Dragon: ✖
➥Flash food: ●
Dragon Thrust:
↘ + ■ + ✖ + ●
Waning Moon: ↘,
↘ + ▲ + ●
Crushing The Dragon (cogiendo al oponente por la izda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Golden Mountain (cogiendo al oponente por la derecha):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Reverse Neck Throw (cogiendo al oponente por la espalda):
[⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

G-Clef Cannon: ■ **ID** ■, ■
Jab To Righ High Kick: ■, ●
Pearly Gates: ↘ + ■, ■
✔Neutralizer: ⬅ + ■
➥Swallow Tail: ■
➥Massive Dragon: ▲
➥Circling Dragon: ✖
➥Flash Flood: ●
Quick Upper: **ML** + ■
Mountain Splitter: ■ + ▲
Energy Blast: ➡ + ■ + ▲
Medium Power Punch: ↘ + ■ + ▲
Rising Tide: ⬇ + ■ + ▲
Cobra Fang: ↙ + ■ + ▲
Pinwheel Strike: ⬅ + ■ + ▲
Horse Tamer: ⊃ + ■ + ▲
Spin Behind: ▲, ⬅
Right straight To Left High Kick: ▲, ✖
Power Punch: ➡ + ▲
Crouching Cobra: ➡, ➡ + ▲
Slow Power Punch: ↘ + ▲
Slow Power Punch Combo: ↘ + ▲, ■
Furious Tiger: ⬇ + ▲, ■ + ▲
False Lift: ↙ + ▲
Jagged Edge: ⬅ + ▲, ■
Gravity punch: **ML** + ▲, ▲, ▲
Heavy Power punch: ⬇, ↘, ➡ + ▲
Leaping Side Kick: (➡, ➡, ➡ o **MC**) + ✖
Snap Kick: ↘ + ✖
Spinning Low Kick: ↙ + ✖
Giant Slayer: ⬇ + ✖, ●
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
Crumbling Tower: ⬇ + ✖ + ●
Foot Stomp: ↗ + ✖ + ●
✔Razor Kicks: ●, ●
➥Triple Spin Kicks: ●
➥Triple Spin Low: ⬇ + ●



Triple Spin Razor: ■
Tiger Mountain: ↙ + ●, ▲
Rising Heaven Kick: ➡ + ●
Swivel Kick: ➡, ➡ + ●
Dancing Monkey Kick: (↗ ó ↖ ó ⬆) + ●
Sweep To Razor's Edge: ⬇ + ●, ■
Sweep To High Kick: ⬇ + ●, ●
Sweep To Low Kick: ⬇ + ●, ⬇ + ●
Sweeping Cartwheel: **TA**, ↘ + ●, ✖
Skyscraper Kick: **ML** + ●
Parting Sweep: ⊃ + ●
Attack Reversal: ⬅ + (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## INBLOQUEABLES

✔Heavy Uppercut: ➡ + ■ + ●
➥Cancel:
**ID** mantener pulsado hacia atrás
Dragon Power Punch: ⬅, ⬅ + ■ + ▲

## COMBOS

✔▲, ■, ■, ●, ●, ■
➥■, ✖, ●, ▲
➥, ▲, ■, ●, ▲

# ■ 29 YOSHIMITSU

## LLAVES

Oni Killer: (■ + ✖ ó ⇨ + ■ + ✖)
Sword Face Smash: (▲ + ● ó ⇨ + ▲ + ●)
Rainbow Drop: ⬇, ↙, ⬅ + ■ + ▲
Soul Siphon:
(desde meditation o ⬇, ↘, ➡) + ▲
Soul Possession: ⬇, ↙, ⬅, ⇨ + ▲
Wheels of Hell (cogiendo al oponente por la izda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Neckbreaker (cogiendo al oponente por la dcha) : [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)
Tornado Drop (cogiendo al oponente por la espalda): [⇨ +] (■ + ✖ ó ▲ + ●)

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Door Knocker: ↘ + ■ y ■ y ■ y ■
✔Door Knoker To Back Knuckle:
↘ + ■, ▲
➥Slap U Crazy: ⇗ + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
✔Slap U Silly: ⬅ + ■, ■, ■, ■, ■, ■
➥To Side Spin: ✖ + ●
Quick Upper: **ML** + ■
Samurai Cutter: **TA** + ■
Inner Palm: ⊃ + ■
Prision Gate: ➡ + ■ + ▲
Manji Dragonfly: ⬆ + ■ + ▲
✔Solar Kick: ➡, ➡ + ■ + ▲
➥Soul Siphon: (■ + ● ó ▲ + ✖)
➥Possession: ⇨ + (■ + ● ó ▲ + ✖)
Oni Thrust: ⬅ + ■ + ▲
Quick Upper: **ML** + ■ + ▲
Soul Stealer: ■ + ●
Right Left Combo: ▲, ■
Flash Punch: ▲, ▲
Flash Attack: ▲ y ✖
Flash Punch Low Kick: ▲, ⬇ + ✖
Manji Backfist 1: ➡ + ▲
Backfist To Stone Fist:
⇗ + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
✔Sword Smash: ➡, ➡ + ▲
➥Indian Sit: ⬇ + ✖ + ●
Basic Uppercut: ↘ + ▲
Stone Fists: ⇗ + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Exorcism: **ML** + ▲
Shrine: ⊃ + ▲
Manji Backfist 2: de espaldas a tu oponente ▲
✔Oni Kick combo: ✖, ✖
➥Indian Sit: ⬇ + ✖ + ●
Zig Zag: ✖, ●
Ballerina Kick to Kangaroo Kick:
✖, ⬇ + ✖ + ●
Wood Cutter: ↘ + ✖, ■
✔Manji Spin Low Kicks:
⇗ + ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖
➥Front Kick: ➡ + ●
➥Indian Sit: ⬇ + ✖ + ●
Rising Knee: ↗ + ✖
Knee Cap: **TA**, ↘ + ✖
Rise Spin Kick: **ML** + ✖
Perilous Spirit: de espaldas a tu oponente ✖
✔Kamikaze: ➡ + ✖ + ●
➥Kamikaze Feint: **ID** ⬅





➥Indian Sit: ⬇ + ✖ + ●
✔Reverse Cartwheel: ➡, ➡ + ✖ + ●
➥Shark Attack: ■ + ▲
➥➥Solar Kick Shark Attack: ✖ + ●
Guillotine Crow Kick: ⬆ + ✖ + ●
✔Poison Wind: ↗ + ✖ + ●
➥Bronze Fist: ⬅ + ■
➥➥Steel Fist: ✖ + ●
➥➥Silver Fist: ●
➥➥➥Gold Fist: ↙ + ■
➥➥➥➥Sword Delay ⇙
➥➥➥➥➥Delayed Sword Slice: ✷
➥To Manji Dragonfly: **ID** ■ + ▲
➥To Flea: ■ + ▲
➥To Kangaroo Kick: ✖ + ●
➥To Indian Stance: ⬇ + ✖ + ●
Kangaroo Kick: ● **ID** ✖
Triple Roundhouse Combo: ●, ●, ●
Side Kick: ↘ + ●
Fubuki: ➡, ➡ + ●
Avoiding The Puddle:
(↗ ó ↖ ó ⬆) + ●
Rising Kick: **ML** + ●
✔Whirlwind: ⊃ + ●
➥Meditation: **ID** ✖ + ●
Spirit Shield: ■ + ▲ + ✖
Fake Suicide: ➡, ➡ + ■ + ●
Spinning Evade:
⇦ + ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ +
●, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●
Indian Stance:
(⬇ o **APC**) + ✖ + ●
Meditation: (✖ + ● ó ⊃ + ✖ + ●)
Flea: ■ + ▲
Evasive Backflip: ⬆, ↖
Wall Jump: ⬅, ⬅, ↖

## MOVIMIENTOS DESDE INDIAN STANCE (⬇ + ✖ + ●)

Indian Stance Storm: ■
Indian Stance Stone Fists: ▲
Manji Spin Slaps:
▲, ⇙ + ▲, ▲, ▲, ▲
✔Dive Bomb: ✖
➥Indian stance Cannon: ✖ + ●
Indian Stance Kangaroo Kick: ●
Indian Stance Healing: ✷
Indian Stance Vacuum Dance:
(➡ ó ⬅)
Stand Up: (⬇ ó ⬆)
✔Indian Levitation: ✖ + ● /
➥Yoga Slide: pulsar en cualquier dirección

## MOVIMIENTOS DESDE MANJI DRAGONFLY (⬆ + ■ + ▲)

Dragonfly Blade: ■
Dragonfly Fist: ▲
Dragonfly Sweep: ✖
Dragonfly Twister: ●

## MOVIMIENTOS DESDE MEDITATION (✖ + ●)

Meditation Healing: ■ + ▲
Meditation Harakiri: ■ + ●
Back Handspring: ✖ + ●
Backfist: ⬅ + ▲
Full Back Spin: ⬅, ✖ + ●
Half Back Spin: ⬅ **ID** ✖ + ●

## MOVIMIENTOS DESDE FLEA (■ + ▲)

Skull Splitter: ■ + ▲
Flea Roll: ➡ + ■ + ▲
Flea To Manji Dragonfly: ⬆ + ■ + ▲
Flea Dance: (✖ ó ●)
Flea To Kangaroo Kick: ✖ + ●
Flea To Sliding Headbutt: ➡ + ✖ + ●
Flea Indian Stance: (⬇ ó ⬅) + ✖ + ●
Running Flea: (➡, ➡ ó ⬅, ⬅)
Flea digger: ⬇
Jumping Flea: (↗ ó ↖ ó ⬆)
Exit Flea: (⬅ ó ↙)

## INBLOQUEABLES

✔Quick slash: ⬇ + ■
➥Death Slash: **ID** ✷, ⇙
✔Sword Stab: ⬅, ⬅ + ■
➥Sword Poke Windmill: **ID** ✷ + ■
➥Face Splitter: **ID** ■ + ▲
Sweep Slice: (**TA**, ⬅ + ■ ó ⇘, ■)
Wood Cutter: ↘ + ✖, ■
Moonsault Slayer: ⬇, ↘, ➡ + ■
Flea: ■ + ▲
✔Ki Charge: ■ + ▲ + ✖ + ●
➥Poison Sword Spin:
**ID** ⬅, ➡, ⬆, ⬇ + ■ + ●
➥Poison Knee Taunt:
**ID** ⬅, ➡, ⬆, ⬇ + ✖ + ●
Thunder Blade: ⬅, ⬅ + ■ + ▲
Cyclone Lift: ⬇ + ■ + ●
✔Bad Stomach: ⇙ + ■ + ▲
➥Posion Breath: (■ o ▲)
➥Backflip Kick: (✖ o ●)
✔Deathcopter: ↗ + ■ + ▲
➥Deathcopter Slice: ⬇
➥Deathcopter Trick: ⇦

➥➥To Manji Dragonfly: ✷ ■ + ▲
➥To Manji Dragonfly: ■ + ▲
✔Suicide: ➡, ⇨ + ■ + ●
➥Confusion: ✷
➥Double Suicide: ➡, ➡
Harakiri: ⬇ + ■ + ●
Manji Blood Dance: ⇦ + ■, ■, ■, ■, ■

## COMBOS

✔■, ▲, ■, ●
➥▲, ▲, ▲, ●, ■, ■
➥●, ●, ■, ■, ■, ■
➥●, ●, ■, ✖ + ●
✔●, ●, ▲, ▲
➥■
➥■ **ID** ■
➥●, ●, ■, ■, ■, ■
➥●, ●, ■, ✖ + ●

# ■ 30 MOKUJIN

Este muñeco de entrenamiento no tiene movimientos propios como tales; al comenzar cualquier combate adoptará la personalidad de uno de los demás personajes, aleatoriamente.
Por tanto, sólo hay que prestar atención a la forma de moverse y probar algunos movimientos especiales para averiguar de qué personaje se trata.






Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 79

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA




# 52 Fichas de Trucos

GTA San Andreas
Gran Turismo 4
Metal Gear Solid 3
NFS Underground 2
Devil May Cry 3

Silent Hill 4 The Room
Star Wars Episodio III
Pro Evolution Soccer 4
Dragon Ball Z Budokai 3
Call of Duty Finest Hour
TimeSplitters Futuro Perfecto
Resident Evil Outbreak
Mortal Kombat Deception
Los Urbz Sims en la Ciudad
Onimusha Blade Warriors
Burnout 3 Takedown
Ratchet & Clank 3
Prince of Persia 2
God of War
FIFA 2005...




¡ARCHÍVALAS EN LAS CAJAS DE TUS JUEGOS!

¡LOS MEJORES TRUCOS, CLAVES Y ESTRAGEGIAS PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS FAVORITOS!

# →Trucos GTA San Andreas

# Secretos de la mafia

Para activar todos estos trucos sólo tienes que introducir las siguientes combinaciones de botones mientras juegas, sin pausar la partida. ¡Que lo disfrutes!











## MÁS VEHÍCULOS

• Ranger: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• Tanque:
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• Limusina: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Bloodring Banger:
↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
• Cochecito de golf:
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• Hotring Racer #1:
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• Hotring Racer #2:
R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
• Ranchera: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• Jetpack: L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →,
L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
• Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• Camión de la basura:
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Quad: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2.
• Hydra: ▲, ▲, ■, ●, ✖ L1, L1, ↓, ↑.
• Monster Truck:
→, ↑, R1, R1, R1, ↑, ▲, ▲, ✖, ●, L1, L1.
• Hovercraft Vortex: ▲, ▲, ■, ●, ✖, L1, L2, ↓, ↓.
• Avión: ●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, ✖, ▲.
• Paracaídas:
←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1.

## CLIMATOLOGÍA

• Amanecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
• Anochecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
• Atardecer:
R2, ✖, L1,
L1, L2, L2,
L2, ↓.
• Lluvia: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
• Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
• Cielo naranja:
←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, ✖.

## CAPACIDADES FÍSICAS DE CJ

• Músculos: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←.
• Engordar: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓.
• Delgadez: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →.
• Saltar más: ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, R2, R2.
• Disparar mientras conducimos:
↑, ↑, ■, L2, →, ✖, R1, ↓, R2, ●.
• Capacidad de buceo infinita:
↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓.
• Saltos más grandes con una BMX:
▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2.
• Superpuñetazo: ↑, ←, ✖, ▲, R1, ●, ●, ●, L2.

## CAPACIDADES DE LOS COCHES

• Coches más rápidos:
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• Conducir coches en el agua:
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
• Invisibles: ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.
• Coche elástico:
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Coches rosas:
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
• Coches negros:
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
• Coches voladores:
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.

## VELOCIDAD DE JUEGO

• Reloj más rápido:
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• Juego más rápido: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.
• Juego más lento: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

## UN POCO DE TODO

• 250000 dólares, armadura y salud a tope:
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• Suicidarse:
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
• Bajar el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• Aumentar el nivel de búsqueda de CJ:
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
• Más respeto: R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
• Todo el mundo te persigue:
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
• Destruir todos los vehículos: R2, L2, R1,
L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• Tráfico agresivo:
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
• Todos los semáforos en verde:
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• Conducción perfecta:
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• Botes flotantes:
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• Conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• Conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
• Conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
• Vehículo mortal:
Cualquier coche que pilotes se volverá invencible y podrás destruir cualquier objeto con un toque. L1, L2, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, R1, R2, R2.
• Sólo hay miembros de bandas luchando:
L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓.



Compañía **Rockstar** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 71 y 72

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (430 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

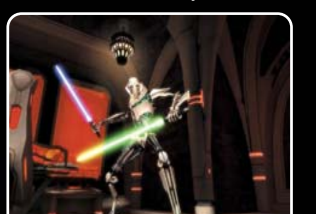


# →Trucos Star Wars Episodio III

# Extras del Lado Oscuro

Si eres un fan de Star Wars y quieres sacarle todo el partido al juego basado en la última película, aquí aprenderás a desbloquear todos los extras ocultos.







## TRUCOS

Si necesitas alguna ayuda extra, aquí tienes estos passwords, que deberás introducir en el apartado Códigos dentro la sección Opciones del menú.

• **Acceso a todas las misiones de bonificación:** NARSHADDAA
• **Acceso a todas las ilustraciones:** AAYLASECURA
• **Acceso a todas las arenas de duelo:** TANTIVEIV
• **Acceso a todos los duelistas:** ZABRAK
• **Acceso a todos los movimientos y poderes Jedi:** JAINA
• **Todas las escenas de vídeo:** COMLINK
• **Regeneración rápida de salud y Fuerza:** BELSAVIS
• **Acceso a todas las misiones del Modo Historia:** KORRIBAN
• **Modo Súper Sable:** SUPERSABERS
• **Modo Droides Diminutos:** 071779
• **Fuerza Ilimitada:** KAIBURR
• **Salud Ilimitada:** XUCPHRA

## ELEMENTOS DESBLOQUEABLES

Cuando terminas una misión, por lo general se desbloquean ilustraciones, duelistas, nuevas misiones y arenas de duelos. Aquí está es la lista de elementos que puedes desbloquear al acabar las diferentes misiones.

**Misión 2:**
• 5 Ilustraciones.
• Misión cooperativa: La bodega del crucero.
**Misión 3:**
• 2 Ilustraciones.
**Misión 4:**
• Duelista: Conde Dooku.
Arenas de duelos: Cámara del salón del trono. Balcón superior del salón del trono.
**Misión 5:**
• 3 Ilustraciones.
**Misión 6:**
• 4 ilustraciones.
• Misión cooperativa: Los pasillos del crucero.
**Misión 7:**
• 3 ilustraciones.
• Misión cooperativa: Supervivencia en la esfera de control.
**Misión 8:**
• 2 ilustraciones.
• Misión bonificación: Los protectores del general.
**Misión 9:**
• 1 ilustración.
• Duelista: General Grievous.
• Arenas de duelos: Sala control Dep. Utapau. Plataforma Aterrizaje Dep. Utapau.
• Misión bonificación: La huida de Grievous.
**Misión 10:**
• 2 ilustraciones.
• Duelista: Mace Windu.
• Arenas de duelos: Despacho de Palpatine. Muelle despacho de Palpatine.
**Misión 11:**
• 7 ilustraciones.
• Misión cooperativa: El Jedi contraataca.
**Misión 12:**
• 6 Ilustraciones.
• Arenas de duelos: Sala control del Templo. Terraza exterior del Templo.
• Duelistas: Cin Drallig. Serra Keto.
**Misión 13:**
• 8 Ilustraciones.
**Misión 14:**
• 11 ilustraciones.
• Misión bonificación: El desafío de lava de Mustafar.
**Misión 15:**
• 3 ilustraciones.
• Misión bonificación: El tamaño no importa.
**Misión 16:**
• Arenas de duelos: Sala de control de Mustafar. Balcón de Mustafar.
**Misión 17:**
• Duelistas: Darth Vader. Ben Kenobi.
• Arenas de duelos: Brazo control de Mustafar. Plataforma de lava de Mustafar. Estrella de la Muerte Episodio IV.
• Misión bonificación: Estrella de la Muerte Episodio IV.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

**Review** Play2Manía nº 77
**Guía** en Play2Manía nº 78







DUAL SHOCK 2 | M.CARD (70 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

## →Trucos Rumble Roses

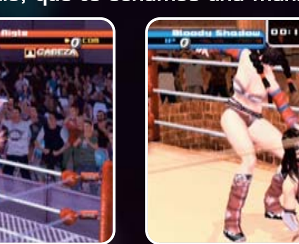
# Lucha de lo más sexy

Play2 manía

**No te dejes engañar por la belleza de las protagonistas, porque ahí donde las ves, son unas auténticas fieras de la lucha libre. Tranquilo, que te echamos una manita...**







### TRUCOS:

**Desbloquear el modo Galería:**
Gana el título con cualquier personaje.

**Modo Galería de Playa:**
Defiende el título con cualquier personaje y gana, claro.

**Desbloquear a Lady X y Lady X Substance:**
Termina el juego con todos los personajes, incluidos sus alter-egos, para desbloquear a esta nueva luchadora y su alter-ego. Sólo podrás jugar con ellas en el modo Exhibición.

**Entrevistas con las chicas:**
Elige a una chica para verla en la Galería. Después no toques ningún botón ni elijas nada durante un minuto más o menos. Al rato, mientras la chica sigue ejercitándose, la pantalla cambiará y empezarás a ver preguntas formuladas a la luchadora por un entrevistador.

**Limpiar la pantalla de pausa de textos:**
Pausa el juego durante un combate y pulsa Select. A continuación, verás cómo el menú de Pausa desaparece, dejando la imagen limpia.

### DESBLOQUEAR ALTER-EGOS:

Para obtener estos personajes, supera el Modo Historia con el luchador que te indicamos a continuación.

**Becky:** Candy Cane.
**Dr. Cutter:** Anesthesia.
**Judgment:** Bloody Shadow.
**Killer Khan:** Aigle.
**Mistress Spencer:** Miss Spencer.
**Noble Rose:** Evil Rose.
**Rowdy Reiko:** Reiko Hinomoto.
**Sgt. Clemets:** Dixie Clemets.
**Showbiz:** Aisha.
**The BBD:** Makoto Aihara.

### DESBLOQUEAR LA ARENA EN LA PLAYA:

En el menú principal, introduce el siguiente código que te indicamos abajo. Oirás un sonido si lo has hecho correctamente. A partir de este momento esta arena estará disponible en modo Exhibición para títulos normales:
↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, ■, **Select**.







Compañía **Konami** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

12+

**Preview** Play2Manía nº 73
**Guía** en --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (-- Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

## →Trucos Constantine

# En guerra con el Infierno

Play2 manía

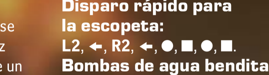
**El Infierno ha roto el pacto con el Cielo y quiere imponer su dominio en la Tierra, a menos que nosotros, y estos trucos y consejos, se lo impidamos, claro.**











### TRUCOS VARIOS

Pausa el juego, abre tu diario e ilumina ahora el menu "Objetivos". La pantalla se iluminará un momento cada vez que introduzcas correctamente un truco, así sabrás si lo haces bien.

**Sólo te hacen la mitad de daño:**
■, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■.

**Vida infinita:**
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■.

**Saltar nivel:**
→, ←, →, ←, →, ←, ■, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ●, ●.

**Modo en primera persona:**
R2, L2, L2, R2, ← ←, →, →.

**Magia infinita:**
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ●, ●.

**Personajes cabezones:**
R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2.

**Un disparo mata:**
R2, ←, →, →, →, →, ■, ■.

**Ralentización de los personajes no jugables:**
■, R2, →, ●, ●, ●, ←, ←.

**Disparo rápido para la Purgadora:**
R2, ←, L2, ←, ■, ●, ■, ●.

**Disparo rápido para la escopeta:**
L2, ←, R2, ←, ●, ■, ●, ■.

**Bombas de agua bendita explosivas:**
→, ←, ■, ●, ■, ●, ←, →.

### MÁS TRUCOS:

Pulsa Select durante el juego y después introduce el truco que quieras de esta lista:

**Demonios cabezones:**
R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2.

**Disparamos bolas de fuego:**
▲, ▲, ▲, ←, →, →, ←, ←, →.

**• Armas de alcance largo:**
←, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲.

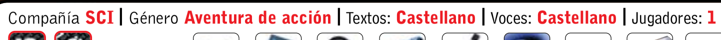
### EXTRAS:

Durante el juego, revisa bien los escenarios, ya que en ellos encontrarás, la mayor parte de las veces escondidas, unas cartas de tarot que te permitirán desbloquear vídeos, imágenes de los cómics y entrevistas con los responsables de la película. Ocultas también en el juego encontrarás armas, hechizos y mejoras nuevas para estos últimos. Busca bien.









Compañía **SCI** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

16+

**Review** Play2Manía nº 74
**Guía** en --





















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (93 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

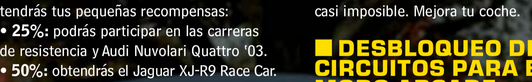
# →Trucos Gran Turismo 4

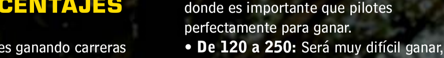
# Estrategias de piloto

Play2 manía

¿Quieres ser el mejor piloto del mundo? Pues no podemos ayudarte a conducir mejor, pero sí podemos darte algunas claves para que te sea más fácil triunfar en *GT4*.







## TRANSFERIR FICHEROS DE *GT3*:

Si tienes una partida salvada de *Gran Turismo 3*, puedes importar el dinero y las licencias obtenidas en el juego a *GT4*. Eso sí, puedes transferir calificaciones de licencias, pero no recibirás los ítems que se desbloquean al obtener esas mismas licencias en *GT4*. Y en cuanto al dinero, puedes transferir hasta 100.000 dólares, y sólo una vez.

## LOS PORCENTAJES DE JUEGO:

A medida que avances ganando carreras tendrás tus pequeñas recompensas:

- **25%:** podrás participar en las carreras de resistencia y Audi Nuvolari Quattro '03.
- **50%:** obtendrás el Jaguar XJ-R9 Race Car.
- **100%:** Formula GT (Black Version).

## PUNTOS A SPEC

Al comienzo de cada carrera se te informa de cuántos puntos A-Spec puedes conseguir si ganas. Pues bien, estos puntos son una buena referencia para saber la dificultad que te puede plantear la carrera. Aquí tienes los valores de referencia.

- **De 1 a 20:** Carrera muy sencilla.
- **De 20 a 70:** Carrera interesante, aunque ganarás si no eres muy malo.
- **De 70 a 120:** Carrera muy disputada donde es importante que pilotes perfectamente para ganar.
- **De 120 a 250:** Será muy difícil ganar, casi imposible. Mejora tu coche.

## DESBLOQUEO DE CIRCUITOS PARA EL MODO ARCADE:

Para correr en todos los circuitos del modo GT en el modo Arcade, antes tienes que desbloquearlos. Tendrás todos disponibles cuando cumplas el día 351 del modo GT, pero a continuación te ofrecemos una lista de los días en los que se desbloqueará cada pista en concreto:

- **Día 15:** Deep Forest Raceway.
- **Día 29:** Opera Paris.
- **Día 43:** Fuji Speedway ´80.
- **Día 57:** Special Stage Route 5.
- **Día 71:** Suzuka
- **Día 85:** Twin Ring Motegi circuito corto Este.
- **Día 99:** Grand Valley Speedway.
- **Día 113:** Hong Kong.
- **Día 127:** Suzuka oeste.
- **Día 141:** Fuji Speedway 2005 GT.
- **Día 155:** Ice Arena.
- **Día 169:** Apricot Hill Raceway.
- **Día 183:** Cote d Azur.
- **Día 197:** Tahiti Maze.
- **Día 211:** Twin Ring Motegi carretera.
- **Día 225:** George V Paris.
- **Día 239:** Cathedral Rocks Trail I.
- **Día 253:** Costa di Amalfitara.
- **Día 267:** Circuito de Sarthe I.
- **Día 281:** Autumn Ring.
- **Día 309:** Infineon Raceway.
- **Día 309:** Chamonix.
- **Día 323:** Fuji Speedway 2005.
- **Día 337:** Tsukuba húmedo.
- **Día 351:** Circuito de Sarthe II.

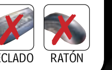
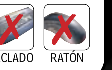


Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-6**










**Review** Play2Manía nº 74
**Guía** Play2Manía nº 75 y 76

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1498 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

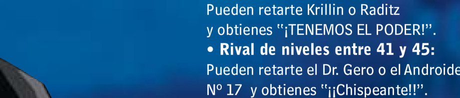
# →Trucos Dragon Ball Z Budokai 3

# "Superguerreros"

Play2 manía

Vale, ya sabemos que te lo sabes todo sobre la serie y los personajes, pero ¿conoces los secretos del juego y cómo descubrirlos? Pues eso mismo…





## ENCONTRAR LAS BOLAS DE DRAGÓN:

En el modo Universo Dragón hay siete bolas de dragón ocultas. Encontrarás dos en la saga de los Sayanos, otras dos en Namek, dos más en la saga de Célula y la última en la saga de Buu. Recorre todo el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo para lograrlas, pero merece la pena intentarlo.

## MODO ARENA DRAGÓN:

Acaba el modo Universo Dragón con todos los personajes (Broly no es necesario).

**Premios del modo Arena Dragón:**

Es posible que al jugar en este modo de juego un personaje irrumpa en el combate y te rete. Si consigues vencerle obtendrás interesantes premios. Es una cuestión de azar, pero ahora te indicamos el nivel que deben tener tus contricantes para que aparezcas estos retadores, y los premios que puedes obtener.

- **Rival de niveles entre 1 y 30:** Pueden retarte Yamcha o Ten Shin Han y obtienes "¡Chispeante!".
- **Rival de niveles entre 31 y 35:** Pueden retarte Nappa o Chico Gohan y obtienes a Saibaman.
- **Rival de niveles entre 36 y 40:** Pueden retarte Krillin o Raditz y obtienes "¡TENEMOS EL PODER!".
- **Rival de niveles entre 41 y 45:** Pueden retarte el Dr. Gero o el Androide Nº 17 y obtienes "¡¡Chispeante!!".
- **Rival de niveles entre 46 y 50:** Pueden retarte Frieza o Bardock y obtienes "¡¡¡Chispeante!!!".
- **Rival de niveles entre 51 y 55:** Pueden retarte Cell o Joven Gohan y obtienes las reglas del "Juego de Célula" para el Torneo Mundial.
- **Rival de niveles entre 56 y 60:** Pueden retarte Dabra o Shin y obtienes "¡¡TENEMOS EL PODER!!".
- **Rival de niveles entre 61 y 65:** Pueden retarte Majin Buu o Videl. Si les vences, obtienes "¡¡¡¡Chispeante!!!!".
- **Rival de niveles entre 66 y 70:** Pueden retarte Piccolo o Súper Buu y obtienes a Cell Jr.
- **Rival de niveles entre 71 y 75:** Pueden retarte Cooler o Trunks y obtienes "¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!".
- **Rival de niveles entre 76 y 80:** Pueden retarte Chico Buu o Mr. Satán y obtienes el escenario del Ejército del Lazo Rojo.
- **Rival de niveles entre 81 y 85:** Pueden retarte Broly o Chico Trunks y obtienes "¡¡¡TENEMOS EL PODER!!!.
- **Rival de niveles entre 86 y 90:** Pueden retarte Omega Shenron o Chico Goku y obtienes "¡¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!!".
- **Rival de niveles entre 91 y 95:** Pueden retarte Saibaman o Uub y obtienes "¡¡¡¡TENEMOS EL PODER!!!!".
- **Rival de niveles entre 96 y 99:** Pueden retarte Goku o Vegeta y obtienes "¡¡¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!!!".





Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**








**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 75

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (106 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Ace Combat 5

# Para ases del cielo

Vamos a acompañarte en tu escuadrón para ayudarte en todo momento y poder conseguir las mejores medallas en cada misión.






## ■ MEDALLAS

Cumple los siguientes requisitos dentro de los modos Campaña o Misión Libre:

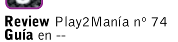
- **Medalla As de bronce:** Destruye 200 objetivos.
- **Medalla Disparador de bronce:** Derriba 5 aviones seguidos sólo con la ametralladora.
- **Medalla Ala de bronce:** Consigue rango "S" en las 32 misiones con hándicap Normal.
- **Medalla Aguila del Desierto:** Ayuda a los aliados en las misiones 16A o 16B. No pueden morir más de 3.
- **Medalla As de plata:** Destruye 500 objetivos enemigos.
- **Medalla Disparador de plata:** Derriba 15 aviones enemigos seguidos utilizando sólo tu ametralladora.
- **Medalla Ala de plata:** Consigue rangos "S" en las 32 misiones con hándicap Difícil.
- **Medalla As de oro:** Destruye 1000 objetivos enemigos.
- **Medalla Disparador de oro:** Derriba 50 aviones enemigos seguidos utilizando sólo la ametralladora.
- **Medalla Ala de oro:** Consigue rangos "S" en las 32 misiones con hándicap Experto.
- **Medalla gran Halcón:** Destruye a los 16 aviones con nombre en la segunda partida, con hándicap Normal o superior.
- **Medalla Martillode Trueno:** Protege los 8 tanques acorazados sin perder ninguno.
- **Medalla ojo de alfiler:** Consigue frases de "Perfect" en las 6 fases de aterrizaje y las 2 de repostar.
- **Avión de campaña en modo Arcade:** Acaba las 16 fases de las que se compone el modo Arcade y podrás pilotar los 53 aviones desbloqueados y comprados en el modo Campaña, pero con munición limitada (20 misiles y sólo 4 armas especiales). Tienes que cargar tu partida salvada del modo Campaña.

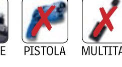


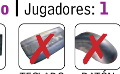



Compañía **Namco** | Género **Simulador aéreo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

**Review** Play2Manía nº 74
**Guía** en --











DUAL SHOCK 2 · M.CARD (115 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos ESPN NBA 2K5

# El mejor basket

Ahora que estamos en verano, nada mejor que practicar un poco de cara a la próxima temporada de la NBA. Te contamos cómo jugar con los mejores.





## ■ TODOS LOS ÍTEMS DEL MODO 24/7:

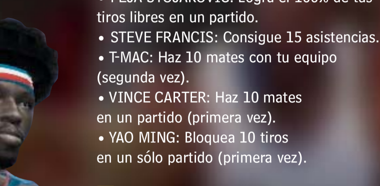
Entra en este modo y crea un jugador. Elige como nombre "RAY" y como apellido "GRAHAM" y dispondrás de todos los ítems de este modo.

## ■ JUGADORES CABEZONES

Para obtener versiones cabezonas de las estrellas de la NBA cumple los requisitos que ahora te indicamos para cada caso:

- ALLEN IVERSON: No recibas ningún bloqueo en todo el partido (segunda vez).
- ANDREI KIRILENKO: Haz un "doble doble" con cualquier jugador.
- BARON DAVIS: Haz 20 canastas de 3 puntos en un partido.
- BEN WALLACE: Bloquea 10 tiros en un partido (segunda vez).
- DIRK NOWITZKI: Vence a la CPU por 15 puntos en cada cuarto (primera vez).
- CARMELO ANTHONY: Vence a la CPU por 15 puntos en cada cuarto (segunda vez).
- CHRIS WEBBER: Consigue 40 rebotes en un partido (segunda vez).
- ELTON BRAND: Consigue 25 rebotes en cada mitad (primera vez).
- TIM DUNCAN: Consigue 25 rebotes en cada mitad (segunda vez).
- STEPHON MARBURY: Que no te intercepten ni un pase en todo el partido (primera vez).
- JASON KIDD: Que no te intercepten ni un pase en todo un partido (segunda vez).
- LEBRON JAMES: Que no te intercepten ni un pase en todo un partido (tercera vez).
- JERMAINE O´NEAL: Haz un "doble doble" con cualquier jugador (uno de los estatus tiene que estar por encima de quince).
- KENYON MARTIN: Consigue 40 rebotes con tu equipo en un partido (primera vez).
- KOBE BRYANT: Haz 10 mates en un partido (tercera vez).
- LAMAR ODOM: Haz 30 asistencias con tu equipo en un sólo partido (primera vez).
- PAUL PIERCE: Consigue 500 puntos en total (los partidos callejeros no cuentan). KEVIN GARNETT: Consigue que no te bloqueen en un partido completo (primera vez).
- SHAQ: Haz un "doble doble" con cualquier jugador de tu equipo pero ambos estatus tienen que estar por encima de 15.
- PEJA STOJAKOVIC: Logra el 100% de tus tiros libres en un partido.
- STEVE FRANCIS: Consigue 15 asistencias.
- T-MAC: Haz 10 mates con tu equipo (segunda vez).
- VINCE CARTER: Haz 10 mates en un partido (primera vez).
- YAO MING: Bloquea 10 tiros en un sólo partido (primera vez).





## ■ CANCHAS OCULTAS:

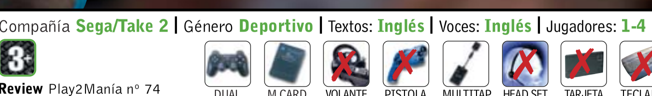
- CANCHA CALLEJERA 2K5: Juega 5 partidos callejeros.
- CANCHA DEL GIMNASIO DE PRÁCTICAS: Juega 10 partidos callejeros.
- CANCHA DEL GIMNASIO VC: Juega 15 partidos callejeros.
- CANCHA DEL JEFE Nº 1: Vence a la CPU por 69 puntos (primera vez).
- CANCHA DEL JEFE Nº 2: Vence a la CPU por 60 puntos (segunda vez).
- CANCHA DEL JEFE Nº 3: Consigue 30 asistencias en un partido (segunda vez).

## ■ EQUIPOS EXTRA:

- EQUIPO DE JEROGLÍFICOS: Mantén a la CPU con 48 puntos o menos (primera vez).
- EQUIPO 2K5: Mantén a la CPU con 48 puntos o menos (segunda vez).
- EQUIPO VC: Mantén a la CPU con 48 puntos o menos (tercera vez).
- CLASE SOPHOMORE: Mantén a la CPU con 48 puntos o menos (cuarta vez).
- CLASE ROOKIE: Mantén a la CPU con 48 puntos o menos (quinta vez).
- SELECCIÓN HISTÓRICA DE LOS 76´ERS: Consigue 127 puntos en un partido.
- SELECCIÓN HISTÓRICA DE LOS CELTICS: No cometas ni una falta en todo un partido (primera vez).
- EQUIPO SEGA: No cometas una falta en todo el partido (segunda vez).
- SELECCIÓN HISTÓRICA DE LOS LAKERS: Gana dos partidos.
- SELECCIÓN HISTÓRICA DE LOS SONICS: Consigue 127 puntos en tres partidos consecutivos.
- SELECCIÓN HISTÓRICA DE SUPER ESTRELLAS: Gana cinco partidos.

## ■ SALÓN DE LA FAMA

Desbloquea todo lo que esté oculto y podrás liberar este nuevo modo de juego.



Compañía **Sega/Take 2** | Género **Deportivo** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

**Review** Play2Manía nº 74
**Guía** en --









DUAL SHOCK 2 · M.CARD (928 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Lego Star Wars

# La Fuerza une las piezas

Que no, que no es un juego de niños. Fíjate si es completo, que es el juego basado en Star Wars que más personajes y extras te ofrece. ¿Que no te lo crees? Mira, mira...





## TRUCOS

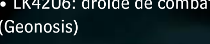
Si quieres activar los trucos tendrás que introducir los passwords que ahora te damos en la Cafetería de Dexter, dentro de la sección "Códigos":

**DESBLOQUEAR PERSONAJES:**

- 987UYR: droide de combate
- EN11K5: droide de combate (comandante)
- LK42U6: droide de combate (Geonosis)
- KF999A: droide de combate (seguridad)
- LA811Y: Boba Fett
- F8B4L6: soldado clon
- ER33JN: soldado clon (Episodio III)
- BHU72T: soldado clon (piloto Episodio III)
- N3T6P8: soldado clon (Episode III pantano)
- RS6E25: soldado clon (Episodio III terrestre)
- 14PGMN: conde Dooku
- H35TUX: Darth Maul
- A32CAM: Darth Sidious
- VR832U: soldado clon disfrazado
- DH382U: Droideka
- SF321Y: general Grievous
- 19D7NB: geonosiano
- ZTY392: guardaespaldas general Grievous
- U63B2A: droide Gonk
- PL47NH: Jango Fett
- DP55MV: Ki-Adi Hundi
- CBR954: Kit Fisto
- A725X4: Luminara
- MS952L: Mace Windu (Episodio III)
- 92UJ7D: Padme
- R840JU: droide PK
- BEQ82H: princesa Leia
- L54YUK: soldado rebelde
- PP43JX: guardia imperial
- EUW862: Shaak Ti
- XZNR21: superdroide de asalto

**EXTRAS:**

- NR37W1: blasters ridículos
- L449HD: blasters clásicos
- IG72X4: blasters gigantes
- SHRUB1: perfiles
- PUCEAT: tazas en lugar de armas
- LD116B: detector de minikits
- RP924W: bigotes
- YD77GC: púrpura
- MS999Q: siluetas
- 4PR28U: invencible





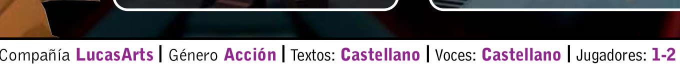








Compañía **LucasArts** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**




**Review** Play2Manía nº 76
**Guía** en Play2Manía nº --

# →Trucos Tenchu Fatal Shadows

# Secretos de ninjas

Demuestra que eres un ninja letal y sigiloso y podrás desbloquear un montón de extras para seguir disfrutando de *Tenchu*. ¿Cómo? Aquí te lo contamos...







## EXTRAS:

**El ítem Ninja Rebirth:**
Termina el entrenamiento.
**Modo "Red Blade":**
Obtén el ránking de Maestro de Asesinos en todos los niveles.
**Desbloquear el test de sonido:**
Completa todos los planes y objetivos del juego con todos los personajes.
**Modo "Pit Fight":**
Este modo estará disponible cuando termines el juego en dificultad Normal.
- **Pelear con los jefes en "Pit Fight":** Derrota a los 6 grupos de enemigos en el modo "Pit Fight".

## TRAJES NUEVOS:

- **Ayame:** consigue 1600 pergaminos para desbloquear los trajes que Ayame lució en los dos primeros *Tenchu*.
- **Rin:** supera el juego una vez.

## MISIONES EXTRA:

Cumple los siguientes requisitos en el modo Historia:

- **Misión 2.1:** No elimines a todos los enemigos de la misión 1.
- **Misión 2.2:** Elimina a todos los enemigos de la misión 1.
- **Misión 6.1:** Deja que te descubra, al menos, un enemigo en la misión 5.
- **Misión 6.2:** Consigue que no te descubra nadie en la misión 5.
- **Misión 7.1:** No cojas el mapa en la misión 6.
- **Misión 7.2:** Coge el mapa en la misión 6.
- **Misión 10.1:** No mates al samurái en el comienzo de la misión 9.
- **Misión 10.2:** Elimina a los 3 enemigos en el comienzo de la misión 9.
- **Misión 12.1:** Elimina a Ranzo.
- **Misión 12.2:** Deja que Ranzo escape.

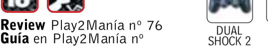
## • HABILIDADES ESPECIALES:

Se desbloquean consiguiendo un número de pergaminos en el modo Historia.

- **Arrow Block:** Ayame: 250 pergaminos. Rin: 30 pergaminos.
- **Cheetah Sprint:** Ayame: 150 pergaminos.
- **Crescent Moon:** Ayame: 30 pergaminos.
- **Crimson:** Rin: 200 pergaminos.
- **Crimson Final:** Rin: 550 pergaminos.
- **Death Drop:** Rin: 60 pergaminos.
- **False Wall:** Ayame: 500 pergaminos.
- **Fang Guard:** Rin: 10 pergaminos.
- **Hawk Eye:** Ayame: 60 pergaminos Rin: 150 pergaminos.
- **Inner Ear:** Ayame: 200 pergaminos.
- **Long Claw:** Ayame: 300 pergaminos Rin: 350 pergaminos.
- **Mimicry:** Rin: 500 pergaminos.
- **Mind Control:** Ayame: 400 pergaminos.
- **Numbing Strike:** Rin: 250 pergaminos.
- **Shadow:** Rin: 300 pergaminos.
- **Sniper:** Ayame: 350 pergaminos Rin: 450 pergaminos.
- **Spider's Nest:** Ayame: 450 pergaminos Rin: 400 pergaminos.
- **Swift Guard:** Ayame: 100 pergaminos.
- **Wall Run:** (Ayame) 10 pergaminos Rin: 100 pergaminos.
- **Wrath:** Ayame: 550 pergaminos.



Compañía **Sega** | Género **Aventura de infiltración** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**














**Review** Play2Manía nº 76
**Guía** en Play2Manía nº

# →Trucos Tortugas Mutantes Ninja
# ¡¡¡Cowabunga!!!

Play2 manía

**Ser una tortuga amante de la pizza y de las artes marciales quizá no sea muy normal, pero si quieres unirte al grupo, nada mejor que contar con unos cuantos trucos.**





## TRUCOS VARIOS:

• **Pies raros para las tortugas:** En la pantalla del título, pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. Oirás una frase confirmando el truco.
• **Efectos de sonido alternativos:** DDDML.
• **Shurikens normales ilimitados para Leonardo:** SMRDM.
• **Shurikens de fuego ilimitados y pizza para Michaelangelo:** DRDSS.
• **Michelangelo tiene defensa:** MSRMM.
• **Maestro Splinter:** MSRLS (estará disponible en el modo Historia cuando lo completes con las 4 tortugas).

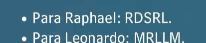
## NUEVOS UNIFORMES:

Introduce estos códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
• Uniformes para Donatello: DDSMS o RRSLR.
• Uniformes para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
• Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
• Uniformes para Raphael: DMDML o SLSMM.

## PODER DE ATAQUE DOBLE:

• Para Donatello: DRLDS.
• Para Leonardo: LMLSD.
• Para Michaelangelo: SMRDL.





• Para Raphael: RDSRL.
• Para Leonardo: MRLLM.

## PODER DE DEFENSA DOBLE:

• Para Donatello: SSSMR.
• Para Michaelangelo: MRRML.
• Para Raphael: LRMDS.

## EFECTO POWER UP DOBLE:

Los personajes se iluman en rojo:
• Donatello: DMDRS.
• Leonardo: LSLSR.
• Michaelangelo: MMSLR.
• Raphael: SLDSM o MSLLR.

## BONUS:

• Bonus 1: LSMMS.
• Bonus 2: SSLDM.
• Bonus 3: MSSLD.
• Bonus 4: SRLMD.
• Bonus 5: LSDRM.

Compañía **Konami** | Género **Beat´em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

**Review** --
**Guía** en --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (-- Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos NBA Ballers
# De camino al éxito

Play2 manía

**Prepárate para los mejores partidos callejeros. Eso sí, acompañado de los mejores trucos y extras, para que seas la envidia de la NBA "callejera".**



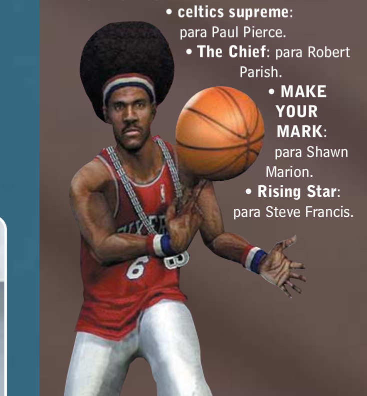





Introduce cualquiera de estos passwords en la pantalla "Phrase-ology". No olvides respetar mayúsculas y minúsculas.

## CALZADOS ALTERNATIVOS

• **knicker bocker please**: para Allan Houston.
• **killer crossover**: para Allen Iverson.
• **ball hawk**: para Antoine Walker.
• **new to the game**: para Carmelo Anthony.
• **NBA HANGTIME**: para Dajuan Wagner.
• **nba fastbreak**: para Darko Milicic.
• **TRUE BALLER**: para Isiah Thomas.
• **BALL ABOVE ALL**: para Jason Terry.
• **Stop Drop and Roll**: para Jerry Stackhouse.
• **From Downtown**: para Reggie Miller.
• **pow pow pow**: para Pau Gasol.
• **celtics supreme**: para Paul Pierce.
• **The Chief**: para Robert Parish.
• **MAKE YOUR MARK**: para Shawn Marion.
• **Rising Star**: para Steve Francis.



• **Baller uprising**: para Eddie Jones.
• **Ain't No Thing**: para Oscar Robertson.
• **Dreams & schemes**: para Mike Bibby.
• **Laker legends**: Magic Johnson (la 2ª vez).
• **NATE THE SKATE**: para Nate "Tiny" Archibald.
• **TO THE HOLE**: para Kenyon Martin.
• **King james**: para Lebron James (la 2ª vez).
• **Japanese steak**: calzado de Kobe Bryant.
• **Spree**: para Latrell Sprewell (la 2ª vez).
• **LOST FREESTYLE FILES**: para Moses Malone.

## JUGADORES

• **zo**: Alonzo Mourning.
• **rising sun**: Amare Stoudamire.
• **Stylin & Profilin**: Baron Davis.
• **celtics dynasty**: Bill Russell.
• **towers of power**: Bill Walton.
• **24 seconds**: Chris Webber.
• **clyde the glide**: Clyde Drexler.
• **rim wrecker**: Darryl Dawkins.
• **in the paint**: Dikembe Mutumbo.
• **dunk fest**: Dominique Wilkins.
**rebound**: Elton Brand.
**the ice man cometh**: George Gervin.
• **bring it**: Jalen Rose.
• **pass the rock**: Jason Kidd.
• **give and go**: Jason Williams.
• **court vision**: John Stockton.
• **one on one**: Julius Erving.
• **special delivery**: Karl Malone.
• **holla back**: Kevin McHale.
• **Hoosier**: Larry Bird.
• **Spree**: Latrell Sprewell.
• **king james**: Lebron James.
• **laker legends**: Magic Johnson.
• **manu**: Manu Ginobili.
• **student of the game**: Michael Finley.
• **rags to riches**: Nene Hilario.
• **pistol pete**: Pete Maravich.
• **fast forward**: Rashard Lewis.
• **bring down the house**: Rasheed Wallace
• **all star**: Ray Allen
• **rip**: Richard Hamilton.
• **playmaker**: Scottie Pippen.
• **platinum playa**: Stephon Marbury.
• **ankle breaker**: Steve Francis.
• **hair canada**: Steve Nash.
• **make it take it**: Tim Duncan.
• **living like a baller**: Tracy McGrady.
• **nba ballers true playa**: desbloquear a todos los jugadores.
• **old school**: Wes Unseld.
• **hall of fame**: Willis Reed.
• **wilt the stilt**: Wilt Chamberlain.
• **center of attention**: Yao Ming
• **prep school**: Yao Ming graduado.

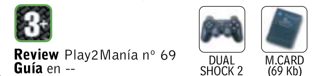
## EXTRAS VARIADOS

• **nba Ballers Rules**: película secreta 3.
• **hatchet man**: película secreta 4.
• **slam it**: película secreta 5
• **cold streak**: película secreta 2.
• **lost ya shoes**: zapatillas secretas 3
• **juice house**: película especial 1.
• **nba showtime**: película especial 2.
• **dub deuce**: zapatillas especiales 1.
• **the answer**: estudio de Allen Iverson.
• **ice house**: la casa de Karl Malone en Devonshire.
• **euro crib**: la casa de Kobe Bryant.
• **nice yacht**: yate de Scottie Pippen.

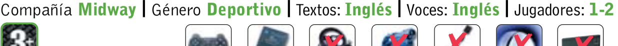
## UNIFORMES ALTERNATIVOS

• **radio controlled cars**: para Ben Wallace.
• **boss hoss**: para Kevin Garnett.
• **diesel rules the paint**: para Shaq.
• **run and shoot**: para Tony Parkers.

Compañía **Midway** | Género **Deportivo** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



**Review** Play2Manía nº 69
**Guía** en --












## →Trucos Need for Speed Underground 2

Play2 manía

# Tuning con trampa

**Al aterrizar en el aeropuerto te sentirás un poco perdido... Sigue al dedillo estos pasos y en poco tiempo dominarás todas las carreras y tu reputación estará por las nubes:**

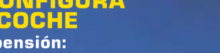






### PRIMEROS PASOS

**PASO 1º:** Dirígete al concesionario para adquirir tu primer coche: el Opel Corsa.
**PASO 2º:** Date un garbeo por la ciudad para ir familiarizándote con las calles y obtener las exclamaciones y los fajos de billetes.
**PASO 3º:** Antes de disputar tu primera carrera, descubre las tiendas que mejorarán el aspecto y las características de tu coche.
A medida que ganes carreras se irán abriendo calles y competiciones a lo largo de 5 fases:
**Fase 1:** Gana 5 carreras de la ciudad.
**Fase 2:** Gana 10 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 3 URL y sal en 1 DVD.
**Fase 3:** Gana 20 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 5 URL y sal en 2 DVD.
**Fase 4:** Gana 30 carreras de la ciudad, otras 3 de tu patrocinador, 7 URL y sal en 3 DVD.
**Fase 5:** Gana 35 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 9 URL y sal en 4 DVD.



### CONFIGURA TU COCHE

**Suspensión:**
- **Alta:** carretera con muchos baches.
- **Baja:** superficie normal.
- **Blanda:** circuitos sinuosos.
- **Dura:** circuitos con pocas curvas.

**Amortiguación:**
- **Blanda:** Superficies muy accidentadas.
- **Dura:** Superficie normal.
- **Delante duros y detrás blandos:** Muchas curvas.
- **Detrás duros y delante blandos:** Pocas curvas.

**Barra de oscilación:**
- **Blanda:** Todas las carreras menos calle X.
- **Dura:** Carreras tipo calle X.

**Inclinación de ruedas:**
- **Menos:** Circuitos con pocas curvas.
- **Más:** Carreras tipo calle X.

**Relación de marchas:**
- **Velocidad máxima:** Por autopistas.
- **Aceleración:** Circuitos muy sinuosos.

**Carga aerodinámica:**
- **Débil:** Trazado con baches o pocas curvas.
- **Fuerte:** Circuitos sinuosos y llanos.

**Neumáticos y frenos:** siempre máximo agarre.

**Desviación de freno:**
- **Delantero:** Circuitos sinuosos.
- **Trasero:** Trazados con pocas curvas.

**Relación de Óxido Nitroso:**
- **Duración:** Uso en zonas largos.
- **Potencia:** Uso en zonas cortos.

**Relación ECU:**
- **Primeras marchas:** Circuitos sinuosos.

**Últimas marchas:** Autopista.
**Turbo:** Aumenta el par de tu coche a medida que se incrementan las r.p.m.

### CONCESIONARIO

Aquí podrás adquirir nuevos coches cada vez que ganes una carrera de la U.R.L. Aunque no cuesten dinero, deberás sustituir tus coches antiguos si no dispones de sitio en tu garaje. Para ampliarlo, antes de firmar el contrato con los patrocinadores observa quién te ofrece un hueco más en el garaje.
Estos son los coches que puedes conseguir:

**Comienzo:**
- Mazda Miata MX5
- Ford Focus ZX3
- Honda Civic Cope SI
- Nissan 240 SX
- Peugeot 106
- Peugeot 206
- Toyota Corolla GTS (AE86)
- Opel Corsa

**Fase 2:**
- Cadillac Escalade
- Hummer H2
- Hyundai Tiburón GT
- Lexus IS 300
- Lincoln Navigator
- Toyota Celica GT-S
- Nissan Sentra SER Spec-V

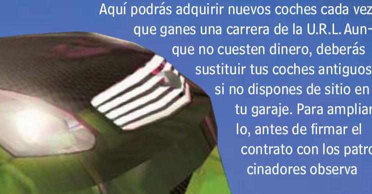
**Fase 3:**
- Mitsubishi Eclipse GSX
- Toyota Supra
- Volkswagen Golf GTI 1.8T
- Audi A3
- Acura RSX Type S
- Audi TT Quattro

**Fase 4:**
- Ford Mustang GT
- Infiniti G35
- Mazda RX-7
- Mazda RX-8:
- Mitsubishi 300GT
- Nissan 350Z
- Pontiac GTO
- Mitsubishi Evo VIII

**Fase 5:**
- Skyline R34 GTR
- Impreza WRX ST

### TRUCOS

Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de título:
- **1000 dólares y RX-8 y Skyline para Carrera Rápida:** ←, ←, →, ■, ■, →, L1, R1.
- **200 dólares:** ↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓.
- **Pistas:** ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■
- **Vinilo Burger King:** ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ←
- **Bonus:** L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, →, ←
- **Hummer H2:** ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ←
- **Vinilo Best Buy:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←
- **Mejoras nivel visual 1:** R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓
- **Mejoras nivel visual 2:** L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓





Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**







**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 73

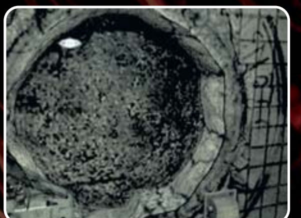
## →Trucos Silent Hill 4 The Room

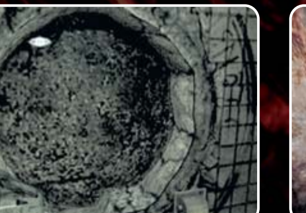
Play2 manía

# Supera el horror

**Cualquier estancia en Silent Hill nunca es tranquila. Siempre hay cosas "extrañas"... aunque nosotros vamos a desvelarte donde encontrar jugosos extras, que siempre vienen bien.**





### MODOS DE JUEGO

**A Brand New Fear:**
Completa la aventura, y salva la partida después de los créditos. El nombre de esta nueva partida será "A Brand New Fear". Cárgala, y comienza a jugar: verás que algunas cosas han cambiado.
**"Una sola arma":**
Si consigues un 100% en el ranking, es decir, 10 estrellas, el color del archivo salvado será distinto. Cuando elijas nivel de dificultad, pulsa → para cambiar el color del selector a rojo. Así entrarás en un nuevo modo de dificultad: cuando llegues a la estación del metro, encontrarás todas las armas. Cuando escojas una, el resto desaparecerá...
**Apartamento repleto:**
Si superas el modo "un solo arma" con el 100%, empieza una nueva partida y al elegir el nivel de dificultad en una nueva partida, pulsa ← y el color del selector cambiará a verde. Ve al metro para recoger armas, sin olvidar que en tu apartamento siempre encontrarás 6 cajas de munición en el cuarto de la lavadora y 10 bebidas energéticas en la nevera.

### NUEVOS TRAJES

**Traje de enfermera para Eileen:**
Termina con un final que no sea "21 Sacramentos", y empieza una partida en "A Brand New Fear". Cuando te encuentres fuera del apartamento 302, la segunda vez que vuelvas al edificio de apartamentos ve al 303. En su interior encontrarás el traje de enfermera, que debes llevar contigo al enfrentarte a Walter. Consigue uno de los finales buenos, y cuando vayas a comenzar una nueva partida, te darán la posibilidad de elegir el traje.
**Traje alternativo para Cynthia:**
Primero debes conseguir el traje de enfermera para Eileen y los cuatro finales distintos (y todo grabado en el mismo archivo). Al comenzar una nueva partida, podrás escoger otro traje.

### ARMAS

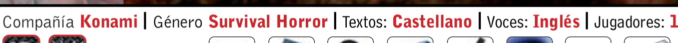
**Ametralladora para Eileen:**
Consigue 9 estrellas en el ranking. Empieza una partida y la próxima vez que estés en el edificio busca este arma en el apartamento 202.
**Motosierra:**
En el modo "A Brand New Fear" ve al bosque y busca en la zona cercana al coche de Jasper unos troncos cortados.

### FINALES

**Good + FINAL "ESCAPE":**
**REQUISITOS INDISPENSABLES:**
tu apartamento ha de estar limpio de espíritus y debes salvar a Eileen.
**Good FINAL "MADRE":**
**REQUISITOS INDISPENSABLES:**
tu apartamento tiene que estar infectado y debes salvar a Eileen.
**Bad + FINAL "MADRE":**
**REQUISITOS INDISPENSABLES:**
tu apartamento debe estar limpio de espíritus. Eileen debe morir.
**Bad FINAL "21 SACRAMENTOS":**
**REQUISITOS INDISPENSABLES:**
tu apartamento tiene que estar infectado por los espíritus y Eileen tiene que morir.







Compañía **Konami** | Género **Survival Horror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







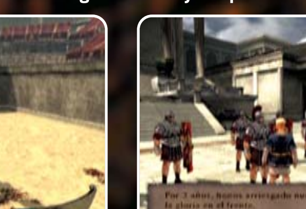


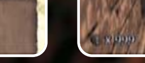


**Review** Play2Manía nº 69
**Guía** en Play2Manía nº 70

# →Trucos Mercenarios
# Elige bien tu bando

Los mayores expertos en armas y en el manejo de tanques y helicópteros no sirven en ningún ejército. Son mercenarios y sólo miran el dinero… y estos trucos que te damos.



## TRUCOS

Estos códigos tienen que introducirse en el modo PDA FACTIONS. Eso sí, los códigos no funcionarán hasta que hayas encontrado la cantidad suficiente de Tesoros Nacionales/Proyectos que necesitas para cada caso.

No te preocupes, en el juego te indican siempre la cantidad necesaria.

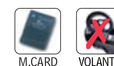
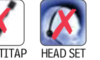
- **As de diamantes:** ←,←,→,→,↓,↓,↑,↑.
- **Todos los ítems de la tienda del mercader:** ↓,↓,↓,↓,↑,←,→,→.
- **Skin de Bufford:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,↓.
- **Skin del doctor:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↓.
- **1.000.000$:** →,↓,←,↑,↑,←,↓,→.
- **Skin de Han Solo:** ←, ←,→,→,↑,↓,↑,↑.
- **Munición infinita:** →,←,→,→,←,→,←,←.
- **Salud infinita:** ↑,↓,↑,↓,←,→,←,→.
- **Skin de Josef:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↑.
- **NK Elite:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↑.
- **Jugar con una carta de corazones:** ,←,→,→,↑,↓,↓,↑.
- **Jugar con Deck, del escuadrón 52:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↓.
- **Jugar con Indiana Jones:** ←,←,→,→,↑,↑,↓,↓.
- **Jugar con un heavy mafioso:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↑.
- **Jugar con Peng:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,←.
- **Jugar con un prisionero:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↓.
- **Jugar con un piloto aliado:** ←,←,→,→,↑,↓,↑,↓.
- **Jugar como el coronel Garret:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,→.
- **Resetea todas las facciones y las convierte en neutrales:** ↑,↑,↑,↑,↓,↓,→,←.
- **SK Elite:** ←,←,→,→,↓,↓,↑,↓.
- **Desbloquear todos los trajes sin tener que coleccionar ítems:** →,→,←,←,↑,↑,↓,↓,↑,→, ←,↓,↓,←,→,↑,↓,↓,↑,↑, ←,←,→,→.



Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



**Review** Play2Manía nº 73
**Guía** en --




DUAL SHOCK 2 | M.CARD (584 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Shadow of Rome
# Espía y lucha a la vez

Julio Cesar ha sido asesinado y su muerte plantea numerosas dudas. ¿Te apetece hacer de Sherlock Holmes en la antigua Roma y de paso combatir en el Coliseo? Pues te ayudamos.






## TRUCOS VARIOS

- **Desbloquear la Galería:** Consigue una medalla de bronce en todos los eventos normales.
- **Traje de gorila para Agrippa:** Completa todos los desafíos de gladiador.
- **Minijuego "La Gran Evasión":** Consigue un rango "de oro" en todos los eventos normales.
- **Arena laberíntica y modo Survival:** Consigue un rango "de plata" en todos los eventos normales.
- **Minijuego "Patito feo volador":** Consigue un rango "de bronce" en todos los eventos difíciles.

## ARMADURAS PARA AGRIPPA:

Si consigues suficientes puntos através del juego, podrás conseguir armaduras especiales con las que empezarás en cualquier batalla en la que participes. Son estas:

- **Fortus Rex Amor:** logra 300.000 puntos.
- **Talon Aegis:** consigue 800.000 puntos.
- **Monedas de oro de la Fortuna:** Durante las fases de sigilo, deja fuera de combate a todos los guardias de un sector cualquiera. Regístralos y en el último encontrarás una Moneda de Oro de la Fortuna.

## TRAJES Y PEINADOS ESPECIALES PARA OCTAVIANUS:

Cuando compras una cierta cantidad de objetos a los vendedores en la ciudad, obtienes objetos especiales que van a parar directamente a tu casa. Puedes acceder a ellos después eligiéndolos desde el vestidor. No tienen ninguna utilidad en el juego, pero son divertidos de usar. Son estos:

- **Cabeza de zanahoria:** compra 5 objetos.
- **Traje "rarito":** compra 10 objetos.
- **Cabeza rara:** compra 20 objetos.
- **Traje de camaleón:** compra todos los objetos a todos los vendedores que veas.



Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



**Review** Play2Manía nº 73
**Guía** en Play2Manía nº 75








DUAL SHOCK 2 | M.CARD (167 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Pro Evolution Soccer 4

# Tú eres el mejor fichaje

La temporada ya ha terminado, pero aún estás a tiempo de demostrar a tus amigos que eres el mejor en el terreno de juego "virtual". ¿Cómo? Presta mucha atención.





## TU EQUIPO IDEAL EN LA LIGA MASTER:

Cuando hayas cargado el juego, saca la tarjeta de memoria y entra en "Edición". Elige la opción "Editar un Equipo" y selecciona uno que no te interese. Cambia el nombre, la equipación y todo lo que quieras y registra a los jugadores que prefieras. Si tienes que quitar jugadores del club original, regístralos en otros equipos. Cuando hayas terminado, sal de "Edición" y, como has quitado la Memory card, no se van a salvar los cambios. Inicia una Liga Master con los equipos de un Partido Amistoso, mete la tarjeta de memoria y guarda los datos.

## CONTROLAR SÓLO A UN JUGADOR:

Si tienes unos 3000 puntos en tu partida, ve a la "Tienda PES" y compra la "Cámara de Jugador", que te costará eso más o menos. Cuando vayas a jugar un partido entra en "Configuración Personal", pon el control en "Arreglar" y elige a tu jugador favorito. Además, recuerda colocar a la CPU en tu equipo, para que encargue del resto de futbolistas. Hecho todo esto ya no controlarás a todos los jugadores de tu club, sino que sólo tendrás control sobre el futbolista seleccionado. Con **L1** harás que la cámara se oriente hacia donde mira tu jugador.

## SUSTITUCIONES

Antes de comenzar el partido debes elegir qué jugadores quieres en el once inicial, los suplentes y los no convocados. Ten en cuenta el cansancio acumulado, la calidad, colocar a cada jugador en su puesto y el estado de ánimo. Si el adversario es muy débil, reserva a tus estrellas para que se recuperen o para un partido más importante.

A lo largo del partido sólo podrás hacer tres cambios, así que reserva uno por si alguien se lesiona. Introducir piernas frescas en la segunda parte siempre ayudará al rendimiento del equipo.

## ALINEACIÓN

Según tus ideales del fútbol configura tu equipo con una formación adecuada, aunque ten en cuenta que a veces debes dejarlos aparte y atender a las circunstancias del partido para arriesgar colocando más delanteros al ataque cuando el resultado sea adverso, o especular con el resultado favorable introduciendo más zagueros en el campo. Si no tienes una idea clara, usa una formación clásica como 4-4-2, 4-3-3 ó 4-2-3-1 donde está equilibrado el ataque y la defensa.

Recuerda que puedes cambiar la posición de tus jugadores para tapar los defectos de la formación que escojas.

## AJUSTES DE EQUIPO

Complementa la formación seleccionada y potencia todas sus virtudes o reduce sus defectos con el nivel ataque/defensa de tu equipo. Así, si tu estrategia es muy ofensiva puedes potenciarla con una tendencia atacante de tus jugadores o potenciar la escasa defensa con una tendencia defensiva. Te aconsejamos que la modifiques a lo largo del partido según las circunstancias.

También debes tener en cuenta cómo quieres que trabaje tu defensa:

- Con líbero: jugador que apoya a los zagueros.
- En línea: ideal para defender provocando el fuera de juego.
- Normal: los jugadores se colocan en su zona con cierta movilidad.

Para que todo esto tenga auténticos efectos, combínalo con la intensidad de la línea defensiva, la zona de presión del centro del campo, forzar el fuera de juego y la tendencia de tu equipo a contraatacar. Combina la zona de presión y el contraataque para no dejar tocar el balón a tu rival e intentar sorprenderle, o una línea defensiva muy fuerte que impida a los delanteros rivales hacer gol.

## CONFIGURACIÓN INDIVIDUAL

Aunque el fútbol es un juego en equipo, no debes abandonar las individualidades de tus jugadores y explotar sus cualidades. Reconoce qué jugadores son buenos atacantes y buenos defensores para asignar su actitud en el terreno. También debes tener en cuenta a los jugadores del equipo rival: haz marcajes intensivos a los galácticos que puedan romper tu defensa y hacerte gol.

Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

**3+**

**Review** Play2Manía nº 70
**Guía** en Play2Manía nº 72

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (803 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Ratchet & Clank 3

# Haz temblar la galaxia

Sí, ya sabemos que tú solito te las arreglas para salvar el universo una vez más junto a Ratchet y Clank, pero quizás no te venga mal una ayudita extra para lograrlo...





## TRUCOS

**• Llevar una lanza láser:**
Pausa el juego y pulsa a continuación:
●, ■, ●, ■, ↑, ↓, ←, ←.

## PUNTOS DE HABILIDAD

Puedes conseguirlos haciendo determinadas acciones en algunos escenarios, como disparar a pájaros o eliminar un número de enemigos, por ejemplo. Luego podrás cambiarlos por trucos.

**FLORANA**
• Completa el Pasillo de la Muerte sin sufrir ningún daño.

**MARCADIA**
• Elimina a 25 enemigos con el Reflactor.

**NAVE FÉNIX**
• Recoge el 100% de todos los ítems en cada videocómic.
• Completa el entrenamiento del Hiperdisparo en 0:50 sg.
• Compra la armadura Inferno.
• Golpea al mono dos veces con la llave inglesa de Ratchet.
• Completa el primer videocómic en un tiempo inferior a 2:40.
• Completa el segundo videocómic en un tiempo inferior a 2:10.
• Completa el tercer videocómic en un tiempo inferior a 1:50.
• Completa el cuarto videocómic en un tiempo inferior a 4:45.
• Completa el quinto videocómic en un tiempo inferior a 2:00.

**Nación ANIQUILACIÓN**
• Acaba con Escorpión utilizando sólo la llave inglesa de Ratchet.
• Completa los ocho circuitos mortales.
• Completa los ocho circuitos mortales sin sufrir ningún daño.
• Derriba cinco cámaras flotantes durante cualquier circuito mortal.

**AQUATOS**
• Rompe 40 cajas bajo el agua.
• Recoge 101 cristales de las cloacas.

**TIRANILANDIA**
• Dispara a 10 tiranoides de los de las torres. Usa el rifle de fluidos.

**DAXX**
• Convierte a 10 abejas en patos con el Rayopateador.

**OBANI GEMINI**
• Alcanza la torre más alta del planeta.

**ESTUDIOS HOLOSTAR**
• Gana el premio en alguna de las máquinas tragaperras.

**BLACKWATER CITY**
• Elimina a 20 tiranoides con la llave inglesa de Ratchet. En el tercer desafío te será más sencillo hacerlo.

**METRÓPOLIS**
• Destruye el globo gris que da vueltas por la ciudad.

**LUGAR DEL IMPACTO**
• Acaba con 40 enemigos sólo con el Cañón de succión.
• Elimina a 10 pájaros prehistóricos.

**ARIDIA**
• Elimina a 10 enemigos con el Reflactor.
• Consigue estar 2 segundos en el aire con el vehículo. Usa la rampa grande.

**ESCONDITE DE QWARK**
• Elimina al muñeco de nieve.

**KOROS**
• Destruye toda la base robot.

**CENTRO DE MANDO**
• Infecta a 30 enemigos con el Infectador.

## MÁS TROFEOS

**TROFEO TITANIO**
• Recoge todos los Guitones de Titánio.

**TROFEO MAESTRO**
• Consigue todos los puntos de habilidad.

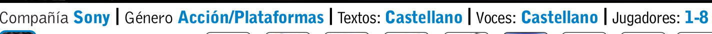
**TROFEO OMEGA**
• Eleva todas tus armas al máximo nivel.

**TROFEO NANO**
• Eleva el nivel de vida de Ratchet a 200 puntos.

## SLIM INCÓGNITO

Vuela hasta Aquatos para visitar a Slim. Ponte sobre el interruptor verde de la pasarela para ello. En el Expendedor de Slim podrás comprar las mejores armas del mercado al mejor precio. Además, por ser amigo te hará descuentos de los que te irá avisando según avances.

Compañía **Sony** | Género **Acción/Plataformas** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**













**3+**

**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 73

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (599 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Def Jam Fight For New York



## Peleas a ritmo de rap

Los raperos americnaos han dejado a un lado los escenarios para liarse a "tortazos". Mide tus fuerzas con ellos aprendiendo con nosotros artes marciales y un par de trucos.



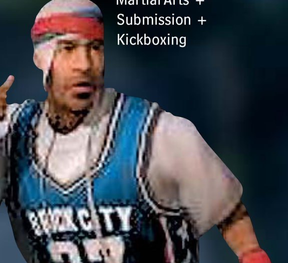


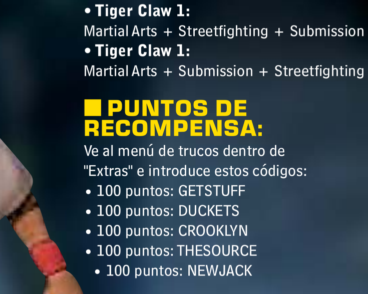
### COMBINACIONES DE ARTES MARCIALES:

Mezcla estos estilos de lucha para desbloquear las distintas artes marciales:

- **Cruiserweight Style:** Submission + Kickboxing + Wrestling
- **Drunken Kung Fu 1:** Martial Arts + Wrestling + Streetfighting
- **Drunken Kung-Fu 2:** Martial Arts + Streetfighting + Wrestling
- **Jeet Kune Do 1:** Martial Arts + Wrestling + Submission
- **Kung Fu 1:** Martial Arts + Submission + Kickboxing
- **Street Brawl:** Martial Arts + Kickboxing + Wrestling
- **Street Brawl 1:** Martial Arts + Streetfighting + Kickboxing
- **Street Brawl 1:** Martial Arts + Kickboxing + Streetfighting
- **Street Brawl 2:** Martial Arts + Wrestling + Kickboxing
- **Street Brawl 3:** Martial Arts + Streetfighting
- **Street Brawl 4:** Martial Arts + Kickboxing
- **Technical Freak:** Martial Arts + Submission
- **Tiger Claw 1:** Martial Arts + Streetfighting + Submission
- **Tiger Claw 1:** Martial Arts + Submission + Streetfighting







### PUNTOS DE RECOMPENSA:

Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:

- 100 puntos: GETSTUFF
- 100 puntos: DUCKETS
- 100 puntos: CROOKLYN
- 100 puntos: THESOURCE
- 100 puntos: NEWJACK

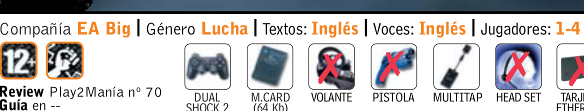
### ABRIR CANCIONES:

En el mismo menú introduce estos códigos:

- Bust (Outkast): BIGBOI
- Chopshop (Baxter): CHOPPER
- Comp (Comp): CHOCOCITY
- Dragon House (Chiang): AKIRA
- Get it Now (Bless): PLATINUMB
- Afterhours (Nyne): LOYALTY
- Koto (Chiang): GHOSTSHELL
- Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
- Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
- Move (Public Enemy): RESPECT
- Original Gangster (Ice T): POWER
- Sieze the day (Bless): SIEZE
- Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA

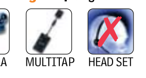






Compañía **EA Big** | Género **Lucha** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

**Review** Play2Manía nº 70
**Guía** en --






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (64 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Catwoman



## Poderes "gatunos"

Catwoman quiere vengarse de los malos por haber querido matarla. Dotada de poderes gatunos sobrenaturales, nos toca también echarla una mano con unos cuantos trucos.





### DESBLOQUEAR ÍTEMS ADICIONALES EN LA "GALERÍA":

Entra en Opciones, luego en Cómics e introduce el código **1940** en la caja fuerte. Así abrirás una nueva colección de imágenes del juego y la peli.

### 9 VIDAS:

En cada fase del juego, si localizas al gato Midnight podrás conseguir 8 vidas extra. De este modo, cada vez que te maten, este entrañable gatito te devolverá la vida.

### LOS OJOS DEL GATO:

Si tienes problemas para encontrar ojos de gato que te dan puntos, pulsa ▲ para utilizar tu visión "gatuna". Algunos de ellos están escondidos detrás de posters u otros objetos.

### BAILE GATUNO:

Si dejas de usar el mando durante un rato, Catwoman comenzará a menearse y a bailar.

### ESQUIVAR BALAS EN EL NIVEL 1:

Para esquivar las balas de los malos tienes que rodar manteniendo **L1** pulsado mientras corres y pulsando **R1** para rodar. Con este movimiento también puedes romper cosas.

### ARMAS DE MUJER- GATO:

Los poderes de Catwoman son variados: trepar, balancearse con el látigo, dar volteretas "imposibles" para alcanzar lugares inalcanzables, realizar combos letales e imparables... Dominarlos es la clave para triunfar en el juego, así que sigue muy atento los consejos que te dan en el juego y apréndetelos bien.

### CONSIGUIENDO PUNTOS:

El objetivo principal de Catwoman, además de completar cada nivel, es conseguir puntos con los que rellenar nuestra barra de dominación y para conseguir diamantes al final de cada capítulo. Estos pueden usarse para conseguir aumentar la lista de habilidades que tenemos. Esta es la forma de ganar y perder puntos:

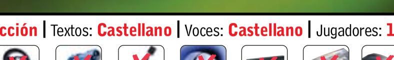
- Conseguirás puntos por cada uno de los cuatro "movimientos gatunos" que hagas.
- Cada vez que derrotes a un enemigo.
- Cada vez que encuentres al gato Midnight (en el capítulo 3 y posteriores).
- Ganarás puntos por completar los objetivos de cada nivel.
- Por coleccionar fragmentos Bling.
- Por lanzar a los enemigos golpeándoles dentro de una punto "exit", como los cubos de basura.
- Por golpear a enemigos y lanzarlos a partes destruibles de los escenarios.
- Por tu eficiencia a la hora de realizar combos y golpes para atacar a tus enemigos en cada nivel.
- Perderás puntos si tienes que usar alguna de las 9 vidas que te da Midnight.

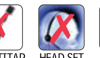




Compañía **EA Games** | Género **Plataformas/Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

**Review** Play2Manía nº 67
**Guía** en --










DUAL SHOCK 2 | M.CARD (242 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Moto GP 4



# Pilota como Pedrosa

Convertirse en campeón del mundo no es nada fácil. Y menos aún en tres categorías diferentes. menos mal que estamos aquí para echarte una manita...







## ■ MECÁNICA: CONFIGURAR LA MOTO

Podemos modificar cuatro variables mecánicas que incidirán en el rendimiento en carrera de la moto, además de permitirnos activar o desactivar dos tipos de ayudas:

**Transmisión:**
Elegimos entre que la moto acelere más deprisa o alcance una mayor velocidad punta. La velocidad punta es más favorable en los circuitos con largas rectas, mientras que en los circuitos con muchos virajes es más conveniente una buena aceleración, que además te permitirá adelantar en las curvas.

**Cambio de marchas:**
Con la opción manual nosotros cambiamos de marcha con los botones L1 y R1. Con la automática no tenemos que preocuparnos. El cambio manual te garantiza una experiencia más realista, pero también te exige un conocimiento casi perfecto de los trazados.



**Manejo:**
Con esta variable elegimos si queremos que nuestra moto gire con más rapidez pero sea más inestable, o por el contrario si queremos que sea más difícil caer a costa de girar más despacio. Si juegas en el modo Simulación, al principio te irá mejor con una mayor estabilidad.

**Aceleración:**
Modificamos la respuesta de salida del motor. Si la subimos, la moto acelerará más deprisa, pero será más inestable.

**Frenos:**
Ajusta la distancia de frenada de nuestra moto. Un valor más elevado hace que la máquina frene en menos espacio, pero de nuevo la hace más inestable.

**Ayuda de Frenos:**
Si la activamos, la moto frenará de forma automática al acercarse a una curva. Sólo para los más inexpertos.

## ■ LA TIENDA DEL PADDOK

Los numerosos extras ocultos se desbloquean consiguiendo determinados objetivos en los distintos modos de juego, pero después hay que comprarlos en el Paddock gastando los puntos que ganamos en las diversas carreras. Aquí tienes la lista de contenidos, y ten en cuenta que da igual el metal con el que obtengas los desafíos.

**Circuitos:**
- Suzuka 2002 (1000 puntos): Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías
- Paul Ricard 1998 (1000 puntos): Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías.

Training (1000 puntos): Supera los Entrenamientos "Básicos" y "Aplicación".

**Pilotos Legendarios:**
- Kevin Schwantz (5000 puntos): Gana el Mundial en las tres categorías
- Wayne Rainey (5000 puntos): Gana el Mundial en las tres categorías
- Mick Doohan(5000 puntos): Gana el Mundial en las tres categorías
- Wayne Gadner (5000 puntos): Gana el Mundial en las tres categorías
- Daijiro Kato con Honda Telefónica (5000 ptos): Gana el Mundial en las tres categorías
- Daijiro Kato con Honda Gresini RCV11V (5000 ptos): Gana el Mundial.
- Daijiro Kato con Honda Gresini NSR 500 (5000 ptos): Gana el Mundial.

**Otros extras:**
- Competición de Leyendas en Modo Arcade: gana el mundial en sus tres categorías.
- Sets de fotos del 1 al 100 (300 puntos cada uno): Supera los desafíos del 1 al 100.
- Set de fondos de pantalla del 1 al 21 (300 puntos cada uno): Supera los desafíos del 101 al 121.
- Set de fondos de pantalla 22 y 23 (300 puntos cada uno): Gana el mundial en las tres categorías.
- Películas extra 1 a 7 (500 puntos cada una): Supera los desafíos del 65 al 72.
- Final 125 cc (gratuito): Gana el campeonato de 125 cc en el modo Temporada.
- Final 250 cc (gratuito): Gana el campeonato de 250 cc en el modo Temporada.
- Final 500 cc (gratuito): Gana el campeonato de 500 cc en el modo Temporada.
- Final de las tres categorías (Gratuito): Gana los tres campeonatos.
- Coche de seguridad (gratuito, puedes jugar con él en el modo Contrarreloj): Gana el campeonato en cualquier categoría.

Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

3+ **Review** Play2Manía nº 77 **Guía** en Play2Manía nº 78

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (136 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Los Caballeros de Zodíaco

# Armaduras de oro

Si quieres sacarle tanto partido a los Caballeros de Bronce como se lo sacaban en la serie de TV, más vale que le eches un vistazo a esta ficha repletita de extras.







## ■ TRUCOS

### MÁS PERSONAJES EN MODO "PUÑO DEL PONTÍFICE"

Para sar Caballeros de Bronce, Caballeros de Plata y Pegaso Sagitario en el modo "Puño del Pontícife", sigue estos pasos. Cuando desde el menú principal tienes que elegir empezar una partida nueva en el modo "Puño del Pontícife" o cargar una, pulsa: ↓, ←, ↑, ↑, ↓, ↑ y pulsa a la vez ▲ y ■. Si oyes un sonido, el truco habrá funcionado.

### CABALLEROS DE BRONCE SIN ROPA:

Consigue el siguiente porcentaje de coleccionables para desbloquear a los caballeros de bronce sin sus ropas normales. Harán más daño, pero también recibirán más.

Tras conseguir el porcentaje necesario, selecciónales manteniendo pulsado Start.
- **Seiya con ropas normales:** 10%.
- **Shiryu con ropas normales:** 25%.
- **Hyoga con ropas normales:** 50%.
- **Shun con ropas normales:** 75%
- **Ikki con ropas normales:** 90%.

## ■ PERSONAJES:

Los siguientes personajes (excepto para Marine Cloth Ushio) se desbloquean desde el modo Historia.

**Camus de Acuario:**
Derrota a Camus en el templo de Acuario.

**Mu de Aries:**
Completa el tutorial en el templo de Ares.

**Ropas negras:**
Mantén pulsado ▲ cuando selecciones a un personaje.

**Máscara de la Muerte de Cáncer:**
Derrotale en el templo de Cáncer.

**Shura de Capricornio:**
derrota a Shura en el templo de Capricornio.

**Marin:**
Derrota a Máscara de la Muerte siendo Mu en el templo de Aries en la línea argumental alternativa.

**Geminis ???:**
Derrota a ??? en el templo de Géminis.

**Geminis Saga:**
Derrota a Saga en el último nivel.

**Ropa terrenal Daichi:**
Supera el modo Genrou Maouken.

**Aioria de Leo:**
Derrota a Aioria en el templo de Leo.

**Dohko de Libra:**
Derrota a Dohko en el templo de Libra la segunda vez que juegues el modo Historia. Tienes que entrar en la línea argumental alternativa justo después de haber derrotado a Shaka.

**Misty:**
Derrota a Ikki como Seiya en el templo de Leo en la línea argumental alternativa la segunda vez que juegues en el modo Historia.

**Ropa de Ushio:**
Consigue una racha de 10 victorias seguidas en el modo Versus.

**Orphicus Shaina:**
Derrota a Aioria por segunda vez en el modo Historia normal cuando vuelvas a jugarlo.

**Afrodita Piscis:**
Derrota a Aphrodite en el templo de Pisicis.

**Seiya Sagitario:**
Derrota a DarkSeiya en el templo de Sagitario la segunda vez que juegues el modo Historia, entrando en la línea argumental alternativa justo después de derrotar a Milo.

**Milo de Escorpión:**
Derrota a Milo en el templo de Escorpión.

**Ropa celestial de Sho:**
Termina el modo Historia con un ránking de al menos caballero de Plata.

**Aldebaran de Tauro:**
Derrota a Aldebaran en el templo de Tauro.

**Shaka de Virgo:**
Derrota a Shaka en el templo de Virgo.



Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés/Francés** | Jugadores: **1-2**



7+ **Review** Play2Manía nº 79 **Guía** en --











DUAL SHOCK 2 · M.CARD (77 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

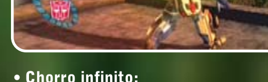
# →Trucos Transformers

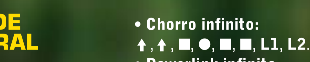
# Trucos de robots

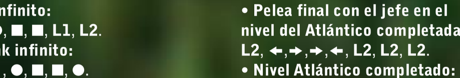
Los malvados Decepticons han secuestrado a los pequeños Minicoms y les toca a los Autobots, con ayuda de nuestros trucos, el rescatarlos de sus garras, ¿te apuntas?











## ■ TRUCOS DESDE CUARTEL GENERAL

Introduce estos códigos en el cuartel general :

• **Cabezas grandes:**
●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.

• **Vuelo inclinado:**
●, ●, ↑, ↓, R1 , R2, ↓, ↓.

• **Chorro infinito:**
↑, ↑, ■, ●, ■, ■, L1, L2.

• **Powerlink infinito:**
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.

• **Sigilo infinito:**
↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2
(debes tener equipado el minicon convertidor).

• **Superrayo tractor:**
L2, L2, ■, ●, ■, R1, R1, R2.

• **Modo Turbo:**
L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.

• **Todos los minicons:**
L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.

## ■ COMPLETAR NIVELES Y JEFES:

Entra en la pantalla de selección de dificultad e introduce allí cualquiera de los siguientes códigos.

• **Pelea final con el jefe en el nivel del Amazonas completada:**
←, ←, →, L1, R2, ←, ←, →.

• **Nivel del Amazonas completado:**
L1, L1, L2, ■, ■, ●, R1, R2.

• **Pelea final con el jefe en el nivel de la Antártida completada:**
L1, ←, L2, →, ■, ■, ●, ●.

• **Nivel de la Antártida completado:**
R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1.

• **Pelea final con el jefe en el nivel del Atlántico completada:**
L2, ←, →, →, ←, L2, L2, L2.

• **Nivel Atlántico completado:**
●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.

• **Pelea final con el jefe en el nivel de la Nave Espacial completada:**
→, →, ■, R1, R2, ●, ←, ←.

• **Nivel Alaska completado:**
R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.

• **Nivel Amazonas profundo completado:**
←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.

• **Nivel La Tierra completado:**
R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.

## ■ TRUCOS VARIADOS

• **Desactivar la sobrecarga de Minicom:**
Cuando seleccionas a tu autobot y la misión a cumplir, introduce el siguiente código:
R1, R1, L2, R1, R1, L2, ●, ●.

• **Invencible:**
Pausa el juego e introduce la siguiente combinación que te damos:
R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.

• **Desbloquear todos los extras:**
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código en el menú de Extras:
■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2.

• **Eliminar a un enemigo con un sólo disparo:**
Pausa el juego e introduce la siguiente combinación:
■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.

Compañía **Atari** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

**Review** Play2Manía nº 65
**Guía** en --



DUAL SHOCK 2 | M.CARD (48 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN







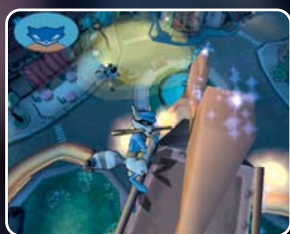


# →Trucos Sly 2: Ladrones de Guante Blanco

# La mejor infiltración

¿Te atreves a dirigir a la banda de ladrones perfecta, compuesta por un genio de la tecnología, un forzudo y un as del sigilo? Anda, mira bien estos trucos y consejos...







## ■ LOS GADGETS DE LA CAJA FUERTE:

Coge todas las botellas del nivel e introduce cada código en la caja correspondiente.

• **Episodio 1:**
Código 231 en la caja fuerte de la misión "Bug Dimitri´s Office".

• **Episodio 2:**
Código 857 en la caja fuerte de la misión "Boardroom Brawl".

• **Episodio 3:**
Código 386 en la caja fuerte de la misión "Water Bug Run".

• **Episodio 4:**
Código 248 en la caja fuerte de la misión "Train Hack".

• **Episodio 5:**
Código 969 en la caja fuerte de la misión "Stealing Voices".

• **Episodio 6:**
Código 129 en la caja fuerte de la misión "Cabin Crimes".

• **Episodio 7:**
Código 583 en la caja fuerte de la misión "Laser Redirection".

• **Episodio 8:**
Código 725 en la caja fuerte de la misión "Murray/Sly Tag".

## ■ TRUCOS VARIADOS

Pausa el juego y pulsa estas secuencias:

• **Acelerar tiempo:**
↓, ↓, ↑, ↓, →, ←.
La opción estará disponible al pulsar Select.

• **El gadget de Tom:**
←, ←, ↓, →, ←, →.

• **Resetear el episodio actual:**
←, R1, ↑, ↓, ↑, ←.

• **Saltar al Episodio 1:**
↓, R1, ←, →, R1, ↓.

• **Saltar al Episodio 2:**
R1, ←, →, R1, ←, ↓.

• **Saltar al Episodio 3:**
↑, ←, →, ←, ↓, ↑.

• **Saltar al Episodio 4:**
↑, →, →, ↑, ←, ←.

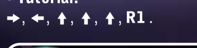
• **Saltar al Episodio 5:**
←, R1, ↓, ↓, ↑, →.

• **Saltar al Episodio 6:**
↓, ↑, R1, R1, ←, ↓.

• **Saltar al Episodio 7:**
←, ←, ←, ↓, ↓, R1.

• **Saltar al Episodio 8:**
↓, ↑, ←, ←, ↑, →.

• **Tutorial:**
→, ←, ↑, ↑, ↑, R1 .





Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

**Review** Play2Manía nº 70
**Guía** en --















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (98 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN




# →Trucos Devil May Cry 3
# Poderes infernales

Has viajado hasta las profundidades del averno para derrotar a todos los demonios del ejército de tu diabólico hermano. ¿Te vendría bien una ayudita?

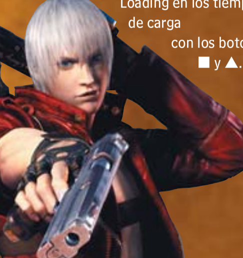
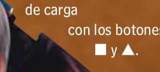
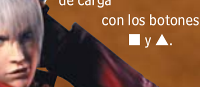
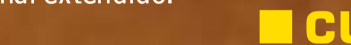


## SECRETOS Y TRUCOS

**Niveles de dificultad**
Empezarás la aventura automáticamente en el modo de dificultad Normal, pero hay 5:
- **Fácil:** aparecerá cuando te eliminen dos o tres veces seguidas en una misión.
- **Normal:** es el predeterminado.
- **Difícil:** termina el juego en modo Normal.
- **Dante Must die:** termina en Difícil.
- **Heaven or Hell:** al terminar el juego en el modo Dante Must Die.

**Final extendido**
Al acabar el juego la primera vez en el modo Normal, derrota a 100 demonios durante los títulos de crédito para ver el final extendido.

**Una curiosidad**
Puedes atacar las letras Now Loading en los tiempos de carga con los botones ■ y ▲.

**EXTRAS**
Acabando el juego en los distintos modos de dificultad se desbloquearán algunos extras: Galería de arte, vestimentas...

**Todo desbloqueado**
Antes de cargar la partida, en el menú inicial, pulsa **L1+L2+R1+R2** (a la vez) y gira el stick izquierdo en sentido de las agujas del reloj hasta que oigas "Devil May Cry". Aparecerán las opciones en la siguiente pantalla.

**Gemas rojas fácilmente**
Si necesitas Gemas Rojas, vuelve a jugar algunas misiones (las que mejor se te den) para conseguir en la puntuación final una S.

## CURIOSIDADES

A lo largo de la historia, fíjate bien en los escenarios y verás el número de la Misión que estás jugando en algún objeto o mancha. Si sientes curiosidad te diremos dónde encontrar todos los números:
- **1:** en la caja de pizza, en la escena inicial.
- **2:** en el tablón de anuncios sobre el local.
- **3:** al final de la escena observa las llamas.
- **4:** en la escena del principio.
- **5:** la sangre que ha dejado un enemigo en la pared durante la escena.
- **6:** la explosión al final de la escena da forma a un 6 en el suelo.
- **7:** la sangre que deja Dante en la pared.
- **8:** en la luna.
- **9:** en la munición del arma.
- **10:** la sangre que cae en el libro.
- **11:** la sangre en el suelo.
- **12:** en las cadenas al final de la escena.
- **13:** en una de las paredes al final de la escena de vídeo.
- **14:** en una de las paredes que se han formado.
- **15:** las ramas de los árboles lo forman.
- **16:** durante la escena lo verás en el suelo.
- **17:** en los pilares al final de la escena.
- **18:** un papel que vuela en el aire.
- **19:** aparece brillando en el suelo.
- **20:** en las nubes durante el vídeo.

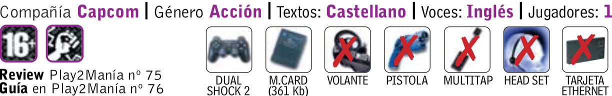
## ADJUDICADOR DE COMBATE

A lo largo de la aventura te encontrarás con una estatua rodeada de llamas; se trata del Adjudicador de Combates y te permitirá obtener un Fragmento de Gema Azul. Aquí tienes una lista con las misiones donde lo verás y el arma que necesitas para romperlo:
- Misión 3 (13th Avenue): Rebellion.
- Misión 5 (Averno sin fin): Cerberus.
- Misión 6 (Pasillo Sombrío): Agni & Rudra.
- Misión 7 (Sala del Ascensor): Rebellion.
- Misión 9 (Lago Subterráneo): Nevan.
- Misión 11 (Dársena del Carro de la Templanza): Agni & Rudra.
- M 14 (Ruinas de Sala de Oración): Beowulf.
- M 17 (Cámara del cubo Celestial): Beowulf.

## ARMAS

**De corto alcance:**
- Cerberus: al derrotar a Cerberus (Misión 3).
- Agni & Rudra: al derrotar a Agni & Rudra en la quinta misión.
- Nevan: al derrotar a Nevan (Misión 9).
- Beowulf: al comenzar la misión 14, al lado de un precipicio.

**De fuego:**
- Escopeta: al resolver el puzzle en Bullseye, en la tercera misión.
- Artemis: al resolver la Prueba de sabiduría, la de la habilidad y la del guerrero (Misión 6).
- Spiral: Junto la cascada sobre una plataforma de piedra (Misión 9).
- Kalina Ann: al derrotar a Lady en combate.



Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**




**Review** Play2Manía nº 75
**Guía** en Play2Manía nº 76

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (361 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

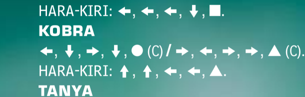


# →Trucos Mortal Kombat Deception
# Golpes fatales

Para que la salsa de tomate salpique la pantalla a base de bien, es necesario saber cómo ejecutar los golpes finales, los famosos y brutales Fatalities. Pues nada, aquí los tienes.





## MOVIMIENTOS ESPECIALES

Entre paréntesis indicamos la distancia a la que hay que estar para ejecutar los fatalities: Cerca (C), Media distancia (M) y Lejos (L). En la primera línea aparecen los dos fatalities del personaje.

**SCORPION**
→, ↓, →, →, ■ (M) / →, ←, →, ←, ■ (C).
HARA-KIRI: ↓, ↓, ↑, ←, ■.

**MILEENA**
→, →, ↓, ↓, ■ (M) / ↑, ↑, →, →, ✖ (L).
HARA-KIRI: ←, ↓, →, ←, ■.

**LI MEI**
Búscala en las coordenadas F7 en Outworld. Entra en su casa y habla con ella para que se te una.
→, →, →, →, ■ (M) / ↑, ←, →, →, ● (M).
HARA-KIRI: ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

**BARAKA**
→, ↑, ↓, ▲ (C) / →, ↓, ←, →, ▲ (M).
HARA-KIRI: ↓, ←, ↑, ↓, ●.

**SUB-ZERO**
→, ←, ↓, →, ▲ (C) / ←, ↓, →, ↓, ■ (M).
HARA-KIRI: ↓, ↑, ↓, ↑, ▲.

**BO'RAI CHO**
↓, ↑, →, →, ▲ (M) / ↑, ←, →, ✖. (M).
HARA-KIRI: ←, ←, →, →, ▲.

**NIGHTWOLF**
←, →, ←, →, ■ (L) / ↓, →, ↓, ↑, ▲ (M).
HARA-KIRI: ↑, ↑, ↑, ↑, ✖.

**KABAL**
→, ↑, ↑, ↑, ✖ (C) / ↑, ↑, ↓, ↓, ▲ (C).
HARA-KIRI: →, ↑, ↑, ↓, ▲.

**LIU KANG**
Abre el cofre en las coordenadas G8 de Edenia a las 12 del mediodía del viernes. Liu Kang se encuentra detrás de una de las tiendas.
←, ←, ←, →, ▲ (M) / →, →, ↑, ↑, ✖ (M).
HARA-KIRI: ↓, ↓, ↓, ↑, ✖.

**ERMAC**
↓, ←, ←, ↓, ✖. (M) / ←, ↓, ←, ↓, ● (M).
HARA-KIRI: ↓, ↑, ↑, ↓, ✖.

**ASHRAH**
↓, ↓, ↑, ↑, ▲ (C) / →, ↓, →, ↓, ▲ (M).
HARA-KIRI: ↑, ↓, ↑, ↑, ▲.

**HAVIK**
Cofre en las coordenadas H4 del Chaosrealm.
↓, ←, ←, ↓, ● (C) / ←, ↓, ←, ↓, ▲ (M).
HARA-KIRI: ↓, ↑, ↑, ↑, ▲.

**RAIDEN**
Busca en las coordenadas E3 del Orderrealm, tras terminar el modo Konquista. Véncele.
←, ↓, →, ↓, ■ (M) / ↑, ↓, →, →, ■ (L).
HARA-KIRI: →, ↑, ↑, ←, ■.

**KENSHI**
Abre el cofre en las coordenadas C3 del mapa en el Earthrealm.
→, →, ←, ←, ▲ (M) / ↑, →, ←, →, ▲ (M)..
HARA-KIRI: ↓, ←, ←, →, ●.

**DAIROU**
↓, ↑, ←, ←, ■ (M) / ↓, ↓, ←, ✖ (C).
HARA-KIRI: ←, ←, ←, ↓, ■.

**KOBRA**
←, ↓, →, ↓, ● (C) / →, ←, →, →, ▲ (C).
HARA-KIRI: ↑, ↑, ←, ←, ▲.

**TANYA**
Abre el cofre en las coordenadas A-3 del Outworld, entre las 7 y las 9 de la noche.
→, ↓, ↓, ↓, ■ (C) / ↑, ←, →, ↑, ▲ (C).
HARA-KIRI: ↓, ↓, →, ↑, ✖.

**DARRIUS**
↑, ↓, ←, →, ✖ (M) / ↓, →, →, ↑, ■ (C).
HARA-KIRI: ←, →, →, ▲.

**JADE**
En la Krypta, para por la lápida "OI".
←, →, ↑, →, ■ (M) / ←, →, →, →, ▲ (C).
HARA-KIRI: →, →, →, ←, ▲.

**SINDEL**
Abre el cofre en las coordenadas D1 del mapa de Netherrealm, de 1 a 4 de la madrugada.
←, →, →, ←, ■ (M) / ↑, ↑, ←, →, ✖ (M).
HARA-KIRI: →, ↑, ↑, ↓, ●.

**KIRA**
Abre el cofre en las coordenadas H2 del mapa de Earthrealm, entre las 7 y las 9 de la noche.
←, →, →, ←, ● (L) / ↑, →, ↓, ←, ✖(M).
HARA-KIRI: →, ←, ↑, ←, ✖.

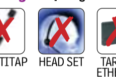
**SHUJINCO**
Termina el modo Konquista. Los fatalities de este personaje deben desbloquearse en La Krypta.
↑, ↓, ↓, →, ✖ (C) / ←, ↑, →, →, ■ (C).
HARA-KIRI: ↓, ←, ↓, ←, ✖.

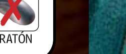
**NOOB- SMOKE**
En La Krypta, abre el cofre DM.
←, →, ←, →, ● (M) / ↑, ↓, ↓, →, ▲ (M).
HARA-KIRI: ↓, ↑, ↑, ↓, ●.

**HOTARU**
Abre el cofre en las coordenadas H1 del Orderrealm, después de las 4 de la madrugada.
→, ↑, ←, ↓, ■ (M) / ↓, →, ←, →, ▲ (C).
HARA-KIRI: ↑, ←, ←, ←, ▲.



Compañía **Midway** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 73






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (659 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

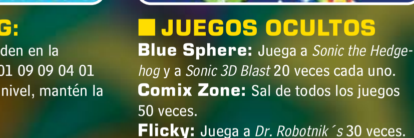
# →Trucos Sonic Mega Collection Plus

# Anillos para todos

Play2 manía

**Esta recopilación de clásicos de Sega oculta trucos para todos los juegos que lleva en su interior, y que no son pocos. ¿Quieres descubrirlos todos?**





## MODO DEBUG:

Toca esta música en este orden en la pantalla de test de sonido: 01 09 09 04 01 00 01 08. (cuando elijas un nivel, mantén la ✖ apretada y pulsa **Start**).

## LAS ESMERALDAS EN KNUCKLES:

Toca esta música en este orden en la pantalla de test de sonido: 01 06 07 07 07 02 01 06.

## SELECCIONAR NIVEL:

**En Knucles de Sonic 2:**
En la pantalla del título pulsa:
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

**Seleccionar nivel en *Sonic 3*:**
Durante el tiempo que tarda en cargar el juego al principio, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.
Podrás seguir bajando en el menú más allá de "Competition" y llegarás a opciones.

**Elegir nivel en *Sonic 1*:**
En la pantalla del título pulsa: ↑, ↓, →, ←.
Luego mantén ■ y pulsa **Start**.

## JUEGOS OCULTOS

**Blue Sphere:** Juega a *Sonic the Hedgehog* y a *Sonic 3D Blast* 20 veces cada uno.
**Comix Zone:** Sal de todos los juegos 50 veces.
**Flicky:** Juega a *Dr. Robotnik´s* 30 veces.
**Sonic 2 ensamblado en Sonic & Knuckles:** Juega a *Sonic the Hedgehog 2* y *Sonic Spinball* 20 veces cada uno.
**Ristar:** Juega a *Blue Sphere*, *Sonic 2* ensamblado en *Sonic & Knuckles*, *Sonic 3* ensamblado en *Sonic & Knuckles* y *Flicky* 30 veces.

## PASSWORDS

**Blue Sphere:** Introduce estos códigos en la parte inferior de la pantalla.
- Nivel 1: 3659 8960 3263
- Nivel 2: 2965 3192 9023
- Nivel 3: 3610 2354 7327
- Nivel 4: 2921 0274 3999
- Nivel 5: 3737 7423 1487
- Nivel 6: 3053 9029 9071
- Nivel 8: 3009 6111 4047
- Nivel secreto: 2340 2318 5760

***Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*:**
En modo Escenario elige "Continue". Luego introduce estos códigos.

**Dificultad "Normal":**
- Nivel 2: Has, Clear, Yellow, Yellow.
- Nivel 3: Blue, Clear, Red, Yellow.
- Nivel 4: Yellow, Blue, Clear, Purple.
- Nivel 5: Has, Green, Blue, Yellow.
- Nivel 6: Green, Purple, Purple, Yellow.
- Nivel 7: Purple, Blue, Green, Has.
- Nivel 8: Green, Has, Clear, Yellow.
- Nivel 9: Blue, Purple, Has, Has.
- Niv. 10: Has, Red, Yellow, Clear.
- Nivel 11: Clear, Red, Red, Blue.
- Nivel 12: Green, Green, Clear, Yellow.
- Nivel 13: Purple, Yellow, H. Bean, Clear.

**Dificultad "Hard":**
- Nivel 2: Green, Clear, Yellow, Yellow.
- Nivel 3: Yellow, Clear, Purple, Clear.
- Nivel 4: Blue, Green, Clear, Blue.
- Nivel 5: Red , Purple, Green, Green.
- Nivel 6: Yellow, Yellow, Clear, Green.
- Nivel 7: Purple, Clear,Blue, Blue.
- Nivel 8:Clear, Yellow, Has, Yellow.
- Nivel 9: Purple, Blue, Blue, Green.
- Nivel 10:Clear, Green, Red, Yellow.
- Nivel 11:Blue, Yellow, Yellow, Has.
- Nivel 12: Green, Clear, Clea , Blue .
- Nivel 13: Has, Clear, Purple, Has .

**Dificultad "Hardest":**
- Nivel 2: Blue, Blue, Green, Yellow.
- Nivel 3: Green, Yellow, Green, Clear.
- Nivel 4: Purple, Purple, Red, Has Bean.
- Nivel 5: Green, Red, Purple, Blue.
- Nivel 6: Blue, Purple, Green, Yellow.
- Niv. 7: Blue, Purple, Green, Has Bean.
- Niv. 8: Clear, Purple, Has Bean, Yellow.
- Niv. 9: Purple, Green, Has Bean, Clear.
- Niv. 10: Green, Blue, Yellow, Has Bean.
- Niv. 11: Green, Purple, Has Bean, Red.
- Nivel 12: Red, Green, Has Bean, Blue.
- Nivel 13: Red, Red, Clear, Yellow.

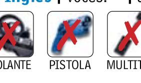
**Códigos Ristar:**
Introduce estos códigos en la opción passwords, del menú de opciones:
- XXXXXX: cancelar todos los códigos.
- MUSEUM: pelear sólo contra jefes.
- ILOVEU: seleccionar nivel.
- SUPER: modo "Super Hard".
- DOFEEL: modo "Time Attack".
- MAGURO: sonidos divertidos.
- MIEMIE: vista verdadera.
- SUPERB: dificultad muy dura.





Compañía **Sega** | Género **Plataformas** | Textos: **Inglés** | Voces: **-** | Jugadores: **1-2**

3+ **Review** Play2Manía nº 73 **Guía** en Play2Manía nº






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (455 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos The Suffering

# Sobrevive al terror

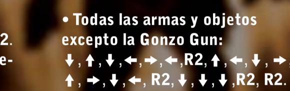
Play2 manía

**En esta angustiosa prisión bastante tienes con sobrevivir y mantener los nervios templados. No te preocupes por los trucos, que ya te los damos nosotros.**









## ACTIVAR LOS TRUCOS

Durante el juego, mantén **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos hay que volver a introducirlos):

## TRUCOS DE TODO TIPO:

- **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familiares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Fotos familiares sucias y sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Abismos infernales:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
- **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fundido a negro:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Salud a tope:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Los viejos tiempos (en blanco y negro):** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2. Pausa el juego para desactivarlo.
- **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
- **Cerdo Informativo:** →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →.
- **Infierno en una botella:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Subir el nivel "maligno":** ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno":** ↑, ↑, →, ↑.
- **Deja que todos veamos la luz:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Llega la locura:** →, →, →, R2, ←, ←, →, →, ←, R2.
- **Parecerse al demonio:** ↑, ↓, ←, →.
- **Di hola a mi pequeño amigo:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Secuencia alternativa de título:** Termina el juego una vez.

## ARMAS

- **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.

- **Todas las armas y objetos excepto la Gonzo Gun:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Recortada frenética:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **La linterna funciona sin pilas:** Enciende tu linterna hasta que se acaben las pilas. Déjala encendida aunque no funcione y salva la partida. Acto seguido, vuelve a cargar esa misma partida salvada y verás que la linterna funciona sin que se haya tenido en cuenta el gasto de pilas.

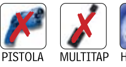
## ARCHIVOS

- **Archivos de monstruos:** Usa tu transformación en monstruo durante todo el tiempo que puedas a lo largo de tu aventura y completa el juego.
- **Archivos de Torque:** Toma "malas" decisiones, como por ejemplo, matar a gente indiscriminadamente.
- **Archivos de la familia de Torque:** Toma "buenas" decisiones, como por ejemplo, salvar personajes de la muerte, ayudarles, etc.



Compañía **Midway** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18+ **Review** Play2Manía nº 64 **Guía** en --







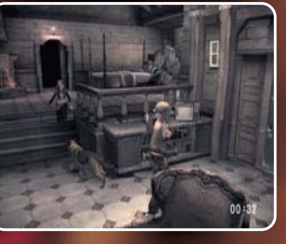

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (400 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Haunting Ground

# Sobrevive al terror



**Fiona y su perro están atrapados en un castillo lleno de monstruos y gente un tanto "rara". Lo mejor es contar con toda la ventaja posible y saber por dónde te mueves ¿no?**







## FINALES

**FINAL A:** Derrota a Debilitas tirándole la lámpara en la capilla y trata muy bien a Hewie durante todo el juego.
**FINAL B:** Derrota a Debilitas sin utilizar en ningún momento la lámpara.
**FINAL C:** Después de pasarte el juego al menos una vez, derrota a Debilitas con la lámpara y consigue la llave del castillo (desbloquea la puerta también, claro).
**FINAL D:** Haz todo lo posible por tratar mal a Hewie, tiene que morir en el bosque para que consigas este final.

**FINAL "ACTA EST FÁBULA":** Hay un montón de secuencias diferentes en las que Fiona muere. Para desbloquearlas, déjate morir, también es divertido.

## HABITACIÓN SECRETA

Se desbloqueará al finalizar el juego por primera vez. En esta habitación podrás ver una galería de arte, imagenes de los personajes, los temas musicales y las distintas secuencias de vídeo. Podrás cambiar de traje a Fiona o jugar al Minijuego de Hewie, en el que tú serás el perro.

## ÍTEMS SECRETOS

Uno de los incentivos del juego es encontrar todos los ítems secretos. Algunos están en los jarrones rojos. Basta con que les des una patada para romperlos. Pero hay otros que sólo Hewie puede encontrar olfateando el terreno. Para que lo haga, ordénale que avance, con el stick hacia arriba.

## CONSEJOS

### LOS SUSTOS DE FIONA

Cuando Fiona se asusta, se altera tanto que sus movimientos se vuelven más torpes: se caerá si corre demasiado deprisa, y no atinará a la hora de abrir puertas o accionar mecanismos. Notarás su nerviosismo porque la pantalla se difumina y se vuelve borrosa. A esto se le llama «Estado de Pánico», y debes evitarlo tanto como te sea posible. ¡Aunque no es fácil! Fiona se asusta con casi todo, hasta con las manchas de sangre que hay por el castillo. En cualquier caso, lo que más asusta a Fiona son sus enemigos y los Luminiscentes.
Cuando un Luminiscente entra en contacto con Fiona, emite una pequeña descarga eléctrica que la conmociona durante unos segundos. El grito que da Fiona puede hacer venir a cualquiera de sus perseguidores, así que es conveniente evitar estas luces a toda costa. ¿Quieres un truquillo? Recuerda que no pueden atravesar las puertas, así que cierra todas las que abras detrás de ti.
Con los ataques de Pánico, Fiona perderá algo de energía y su estado mental se resentirá. Para evitarlo, existen Puntos de Recuperación en algunos escenarios. Generalmente se trata de fuentes de agua o lavabos en los que Fiona puede recuperarse. También puedes usar los remedios caseros: una infusión de Lavanda le calmará los nervios.

### JUGANDO AL ESCONDITE

Si un enemigo te persigue, puedes despistarle utilizando los Escondites. Los hay de todo tipo: armarios, bañeras, agujeros en la pared o camas. Hay alguno en casi todos los escenarios, pero si no encuentras ninguno a tiempo, siempre puedes esconderte detrás de algo: una puerta o un mueble, utilizando el botón L1 para agacharte. Cuando utilizas un Escondite «oficial», la cámara sigue a tu perseguidor hasta que se aleja, y el juego te dirá cuándo la zona está despejada. Pero no por ello debes fiarte: mejor espera un poco, porque los malos todavía andarán cerca.

### HEWIE

Cuando encuentres a Hewie verás lo útil que te resulta para todo. No podrás controlarlo directamente, pero sí darle instrucciones básicas utilizando el stick derecho. Para hacer que avance o ataque, mueve el stick hacia arriba. Para ordenarle que te siga, hacia abajo. Para que se detenga y se quede sentado, presiona el stick hacia adentro (R3). Si eres buen dueño, también puedes agradecerle sus acciones acariciándole y diciéndole palabras amables. Para ello, mueve el stick hacia la derecha.
No olvides que Hewie puede morir, sobre todo si juegas en el modo Difícil. Para evitarlo deberás estar pendiente de él en todo momento, darle de comer y sobre todo tratarle bien. También, si eres muy cariñoso, podrás jugar con él a la pelota. Vamos, que es mejor que un Tamagochi.
















# →Trucos Call of Duty Finest Hour

# No sufras más, soldado



**Para sobrevivir al infierno de la guerra necesitas nervios de acero, unos valientes compañeros y un importante arsenal... Claro si hay unos buenos trucos, mejor.**





## TRUCOS

**Desbloquear todos los niveles:**
Conecta un segundo mando en tu consola, ve a la pantalla de selección de nivel, mantén pulsando en el segundo pad ↑ y pulsa en el primero, el del jugador 1, esta combinación: **Start, Select, Select, ■.**

**Munición infinita:**
Mientras juegas, pausa con Start y pulsa:
**R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.**

## MANEJO DEL TANQUE

Maniobrar con un tanque no es fácil. Necesitarás utilizar el stick izquierdo para desplazarte y el stick derecho para manejar el cañón. Hay tres cámaras:
• **Vista Exterior:** Con ella podrás ver por dónde te mueves. Resulta muy cómoda para desplazarte por escenarios abiertos, aunque no es muy efectiva a la hora de apuntar.
• **Vista con el soldado fuera del tanque.** Muy original y muy incómoda. Controlas el movimiento con el stick izquierdo, de modo que el soldado se mueve a la vez que el tanque. Además de contar con la vida del tanque, también debes preocuparte de la de tu soldado. Como única arma contarás con la que tu soldado disponga en ese momento.
**Vista interior.** La más útil. Puedes maniobrar bien y dispones del zoom del cañón para precisar tus disparos.

**Y no olvides que..**
• Si mueves mal con el stick derecho la torreta, pulsa R3 para que se alinee sola con el tanque. Así te será más fácil moverte.
• Tu tanque tiene dos barras de vida: una de color naranja, que es una especie de escudo; y una de color verde que tiene la cualidad de rellenarse sola si le das el tiempo suficiente. Es muy lenta llenándose, así que si empieza a agotarse, escóndete tras algún edificio para recargarla antes de seguir.
• Tienes dos tipos de disparo: el cañón (R1) y la ametralladora (R2). Nuestro consejo es que mantengas pulsado R2 todo el tiempo mientras apuntas con el cañón. Así no perderás el tiempo mientras esperas entre cañonazo y cañonazo, puesto que tiene unos cuantos segundos de recarga entre un disparo y otro.

## COMPAÑEROS

En la mayoría de las misiones te seguirán dos o tres soldados, a los que puedes ordenarles que avancen delante de ti para que entren en un edificio antes que tú, por ejemplo. Para que hagan esto, simplemente colócate detrás de uno, espera a que salga el icono de un hombre corriendo y pulsa ✖. Para que tus compañeros recuperen vitalidad puedes utilizar tus botiquines.

## CONSEJOS

• **Para lanzar una granada pulsa L2.** Lo ideal es que las utilices en pasillos o túneles donde sepas que hay enemigos esperando.
• **Presta atención al sonido:** cuando te lanzan una granada, el sonido es muy característico y si estás prevenido será más fácil evitar los daños. Echa el cuerpo a tierra.
• **Cúbrete tras un obstáculo al recargar** tus armas o te convertirás en un blanco fácil.
• **A veces es mejor esperar** a que tus amigos vengan a cubrirte.
• **Si algún enemigo se te acerca mucho,** dale un culatazo con el arma **(R2).**
• **En las misiones de francotirador** cambia frecuentemente de posición.
• **Si debes desplazarte** en un fuego cruzado, hazlo agachado y en zig-zag.
• **En las misiones en que debes escoltar un tanque,** si hay varios quédate detrás del segundo, son los más resistentes.
• **Si recoges un arma del suelo,** sustituirá a la que tengas en ese momento.
• **El fuego de los tanques aliados** puede herirte. No te pongas en medio de ningún cañón, por muy amigo que sea.
• **Para cambiar de arma en cualquier momento,** pulsa → ó ← en la cruceta.










# →Trucos Onimusha Blade Warriors

# Espada y brujería

Valientes samuráis y temibles demonios se enfrentan por el control del mundo. ¿Quieres saber cuántos son y cómo conseguirlos? Pues sigue leyendo…

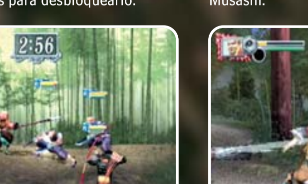




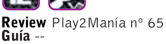
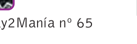
## PERSONAJES SECRETOS:

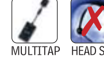
Supera el juego con personajes normales para desbloquear a otros guerreros secretos con los que poder jugar también. Una vez que los hayas desbloqueado, tienes que luchar en el modo Versus para que se unan al combate. Aunque eso sí, primero tendrás que derrotarlos, y con algunos eso no será nada fácil, ya te lo avisamos.

- **Giramusaido:** Con Musaido en nivel 3 o más.
- **Miyamoto Musashi:** Supera el modo Historia con Normal Soldier (ha de tener nivel 3 o superior para lograrlo).
- **Gogandantess:** Supera el juego con Samanosuke Akechi, Kaede, Soldado normal y Maeda Keijirou.
- **Jujudormah Ran:** Supera el modo Historia con Jujudormah (ha de tener nivel 3 o más).
- **Magoichi Saiga:** Disputa 200 peleas en el modo Versus para desbloquearlo.
- **Marcellus Modify P:** Marcellus con nivel 2.
- **Marcellus Modify S:** Marcellus con nivel 3 o más.
- **Musaido:** Tienes que conseguir que Three Eye alcance el nivel 2 o más.
- **Oda Nobunaga:** Supera el modo Historia con los 12 personajes normales del juego.
- **Rockman EXE:** Gana con Samanosuke Akechi.
- **Rockman EXE, Grand Style:** Haz que Rockman EXE alcance el nivel 2.
- **Rockman EXE, Bug Style:** Haz que Rockman EXE alcance el nivel 3 o más.
- **Rockman Zero:** Usa a Rockman EXE para conseguir las 3 piezas Z (roja, azul y verde).
- **Rockman Zero, Proto Form:** Has de tener a Rockman Zero en nivel 2.
- **Rockman Zero, Ultimate Form:** Has de tener a Rockman Zero con nivel 3 o más.
- **Sasaki Kojirou:** Supera el modo Historia con Miyamoto Musashi.



Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 | M.CARD (49 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

**Review** Play2Manía nº 65
**Guía** --

# →Trucos Psi-Ops The Mindgate Conspiracy



# Poderes mentales

Formas parte de la nueva generación de soldados que están dotados de poderes mentales espectaculares, aunque siempre puedes mejorarlos con una ayudita, ¿no?





## TRUCOS PARA TODOS LOS GUSTOS:

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa R1 para sacar el teclado "virtual". Con éste activo, introduce cualquiera de estos códigos que te indicamos a continuación en función del truco que quieras activar:

- Tener todos los poderes: 537893.
- Super PSI: 456456.
- A prueba de balas: 548975.
- Munición infinita: 978945.
- Sin cabeza: 987978.

## JUGAR CON OTROS PERSONAJES:

- Bikini Marlena: 135454.
- Sara: 35488.
- Tonya: 136876.
- Wei Lu: 231324.
- Fetish Pyro: 231644.
- MP1: 321646.
- Dock Worker: 364654.
- Soldier: 365498.
- Stealth Nick: 456498.
- General: 459797.
- Psi Sara: 468799.
- Jov Leonov: 468987.
- Urban Nick: 484646.
- Marlena: 489788.
- Barrett: 497878.
- Scorpion: 546546.
- MP3: 654659.
- Saranae: 65496873.
- Jack: 698798.
- MP2: 698799.
- Wasteland Nick: 975466.
- Dragon Wei Lu: 978789.
- Labcoat: 998789.
- Clown General: 431644.
- Burned Soldier: 454566.
- Training Nick: 564689.
- Suicide Sara: 678999.
- Tranquility Wei Lu: 654654.

## MODOS DE JUEGO:

- Modo Arcade: 05051979.
- Modo Cooperativo: 07041979.
- Modo Oscuro: 465486.
- Modo Supervivencia: 7734206.

## ENTRENAMIENTO:

- Training Barret1: 196001.
- Training Barret2: 196002.
- Training Barret3: 196003.
- Training Barret4: 196004.
- Training Barret5: 196005.
- Training Barret6: 196006.

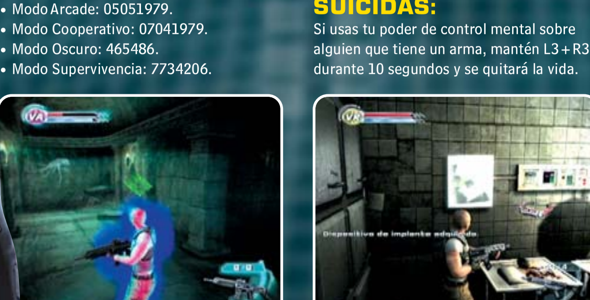
## MISIONES EXTRA:

- Up And Over: 020615.
- Pitfall: 05120926.
- TK Alley: 090702.
- Gear Gauntlet: 154684.
- Bottomless Pit: 154897.
- Tip The Idol: 428584.
- Gnomotron: 456878.
- Psi Pool: 565485.
- Bouncy Bouncy: 568789.
- Aura Pool: 659785.
- Panic Room: 76635766.
- Gasoline: 9442662.
- Stop Lights: 945678.

## ENEMIGOS SUICIDAS:

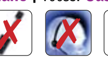
Si usas tu poder de control mental sobre alguien que tiene un arma, mantén L3+R3 durante 10 segundos y se quitará la vida.





Compañía **Midway** | Género **Acción en 3ª persona** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1096 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

**Review** Play2Manía nº 68
**Guía** en Play Guías y Trucos nº 32

# →Trucos God of War
# Extras divinos

Play2 manía

*God of War* tiene numerosos extras que puedes ver en la sección "Tesoros" del menú principal, y ésta es la forma de conseguirlos todos:







## EXTRAS

- **Modos de juego:**
Para desbloquear el modo Dios y el modo Desafío de los Dioses, acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **Panteón de Personajes:** Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **Un secreto:** Completa el modo Dios.
- **Destino del Titán:** Completa modo Dios.
- **Más trajes:** Supera Desafío de los Dioses.

## MENSAJES SECRETOS:

- **Mensaje secreto 1:** Acaba el modo Dios.
- **Mensaje secreto 2:** Destruye las estatuas de Ares y el minotauro en la sala del trono del dios de la guerra en el Olimpo, el escenario final del juego. Usa el ataque L1 + ● pegado a la estatua. Debes dar unos 100 golpes.

## VÍDEOS

Para desbloquear estos vídeos, acaba el juego en cualquier nivel de dificultad:
- **El nacimiento de la bestia.**
- **Monstruos de la mitología.**
- **Visiones de la Antigua Grecia.**
- **Posibilidades heroicas.**
- **Niveles eliminados.**
- **Créditos.** • **Trailer de *God of War*.**
- **Cómo se hizo *God of War*.**
- **Películas del juego.**





## MEJORA DE ARMAS Y HECHIZOS

Esta es la lista de las mejoras que podrás adquirir con los orbes rojos de experiencia.

**ESPADAS DEL CAOS**

**NIVEL 1:**
- Impulso de Ícaro: ✖, ✖.
- Ascensión: Mantener ▲.
- Arpón de Orión: Pulsar ●.
- Revista de Hades: Pulsar **L1**.

**NIVEL 2: (1500 puntos de experiencia)**
- Ascensión de Apolo: **L1 + ✖**.
- Ataque de Apolo: **L1 + ✖**.
- Carrera de Hermes: **R1**.
- Pisotón de Hermes: **R1**.
- Nueva Habilidad Ira de los Dioses: Con el indicador de magia lleno, pulsa **R3 + L3**.

**NIVEL 3 (2250 ptos. de experiencia):**
- Ciclón del Caos: **L1 + ■**.
- Ciclón del Caos (Aire): **L1 + ■**.
- Espíritu de Hércules: ▲, ▲, ▲.
- Valor de Hércules: ▲, ▲, ■.
- Venganza de Hades: ■ ó ▲ ó **R1**.
(en la pose dorso de Hades, parar).

**NIVEL 4 (3750 ptos. de experiencia):**
- Levantamiento de Helios: **L1 + ▲**.
- Caída de Helios: **L1 + ▲**.
- Furia de Hermes: **R1 + R1 + R1**.
- Salto de Aquiles: Stick izquierdo + ✖.

**NIVEL 5 (9000 ptos. de experiencia):**
- Lanza de las Furias: **L1 + ●**.
- Lanza de las Furias (Aire): **L1 + ●**.
- Fuerza de Hércules: ■ + mantener ■.
- Bendición de Atenea: Magia infinita mientras la Ira de los Dioses esté activada.

**ESPADA DE ARTEMISA**

**NIVEL 1:**
- Ira de Artemisa: **L1 + ✖**.
- Venganza de Artemisa: **L1 + ■**.
- Ascensión de Artemisa: Mantener **L2 + ▲**.
- Castigo de Artemisa: **L1 + ●**.

**NIVEL 2 (3500 puntos) y NIVEL 3 (10000 ptos. de experiencia)**
- Aumento de poder.

**IRA DE POSEIDÓN**

**NIVEL 2 (1650 puntos de experiencia)**
- Área de daño mayor y más poder.
- Ira de Poseidón: **L2** + pulsar rápido ●.

**NIVEL 3 (4500 puntos de experiencia)**
- Área de daño mayor y más poder.

**MIRADA DE MEDUSA**

**NIVEL 2 (3000 puntos de experiencia)**
- Rayo de congelación más fuerte.
- Destello de Gorgona: **L2 + ▲**.
- Destello de Gorgona (aire): **L2**.

**NIVEL 3 (7500 puntos de experiencia)**
- Congelación más fuerte: **L2**+mantener ●.

**FURIA DE ZEUS**

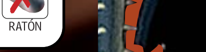
**NIVEL 2 (750 puntos de experiencia)**
- Ataque más fuerte y rayos más rápidos.
- Fuerza de Zeus (ataque de carga): **L1 + ▲**.

**NIVEL 3 (3500 puntos de experiencia)**
- Ataque base y ataque carga más fuertes.

**ARMADA DE HADES**

**NIVEL 2 (4500 puntos)**
- Almas más poderosas.

**NIVEL 3 (10000 PUNTOS)**
- Almas más poderosas.



Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18+

**Review** Play2Manía nº 78
**Guía** Play Guías y Trucos nº 36

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Los Urbz Sims en la Ciudad
# El amo de las calles



Play2 manía

La ciudad está ahí fuera, esperando a que llegue alguien y la reclame. ¿Tienes el estilo y la reputación necesarias? No te preocupes, nosotros te diremos cómo lograrlos...





## MISIONES SECRETAS

**Calle Cosmo**

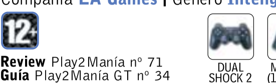
Si te haces amigo de Taboo, te encargará una misión personal. Te pedirá que te hagas amigo de Barbie Costura o Caña Monet (tu relación con uno de los dos al menos debe ser de 80) en Colinas Diamantinas y después les des un beso (normal, no explosivo). De esta forma conseguirás la información que quiere Taboo.

**Colinas Diamantinas**

Caña, al hacerte amigo suyo, te pedirá que hagas XAMfotos de varias personas, S.A. Loco en Playa Horizonte, Tibu Colico en la Calle Gasolina y Babia Margarita bajo el Puente del Barrio Sur.

**Barrio Sur**

Si te haces amigo de Lucas te pedirá que atraques a Turbo Trallas de la Calle Gasolina, a Tio Caos en la Estacion Central y al Profesor Masca-masca en Neón Este.



Con él también conseguirás la capacidad social "Atracar".

**Playa Horizonte**

Churri quiere que eches spray a Neo Trini en La Fundición, a Fergie en la Calle Cosmo y a Elle Gante en el Parque Patapatrás.

**Estación Central**

Genghis quiere que le lances tres bombas fétidas a Sara Tonina en Neón Este, Polo en la calle Cosmo y Diva Roma en Colinas Diamantinas. Así conseguirás la capacidad social Bomba Fétida.

**Parque Patapatrás**

Rolanda quiere que busques unas pintadas de varios distritos que antes eran suyas y que vuelvas a poner su marca. Hay una en el Parque Patapatrás, en Estación Central y Playa Horizonte .

**La Fundición**

Si te haces amigo de Roxanna te pedirá que cambies de aspecto a Vinio y Lucio Fernan. Hazte amigo de ellos, que se unan después a tu equipo y, controlándolos, llévatelos de tiendas y que se pongan camisetas como las que usan en La Fundición.

## TRUCOS

Primero tienes que sacar al gnomo introduciendo el primer truco durante el juego, sin pausar ni nada.

Después, introduce el resto. Una vez que lo hayas hecho, busca el lugar del escenario donde ha aparecido el gnomo (generalmente en una esquina del distrito) y pulsa sobre él.

Te saldrán todas las opciones que puedes usar; elige la que quieras y listo. Ten en cuenta que, cada vez que te muevas de distrito, tendrás que volver a introducir el truco para que aparezca el gnomo.

- **Desbloquear al gnomo:**
**● + L1 + L2 + R2 + R1.**
- **Adquirir habilidad:**
**L1 + R2 + ➔ + ■ + L3.**
- **Físico al máximo:**
**L1 + R1 + ⬇ + ✖ + L3.**
- **Mente al máximo:**
**L1 + R1 + X + ● + ⬆.**
- **Arte al máximo:**
**L3 + R3 + R1 + R2 + ●.**

## CONSEJOS:

- Empiezas con 300$, no te lo gastes todos de una vez, ya que tienes que pagar el alquiler de tu piso regularmente. Si no puedes pagar el alquiler tu casero se llevará cosas de tu piso.
- Cuando tu límite de higiene peligre, ve a un baño y lávate varias veces seguidas las manos, verás cómo tu higiene sube poco a poco. Un jacuzzi también funcionará.
- Mantén las amistades. En un juego donde la reputación lo es todo, si pierdes amigos tu influencia bajará. Las amistades y la reputación te servirán para desbloquear nuevos movimientos sociales, distritos, misiones secretas, invitaciones a fiestas y pisos nuevos donde vivir. Según cumplas objetivos o hagas amistades tu reputación subirá (lo máximo es nivel 50 "Perfeccionista", aunque con llegar al nivel 35 "Superestrella" es suficiente). Cuando tengas un nivel elevado y hables con otros urbz, estos cambiarán su modo de vestir por el tuyo.
- En cada distrito hay un trabajo que a su vez cuenta con tres niveles por superar. Cuando elijas uno, sigue el tutorial que te ofrecen en ellos para saber cuáles son los obstáculos a salvar.

Compañía **EA Games** | Género **Inteligencia** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** Play2Manía GT nº 34








DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1192 Kb) · EYETOY · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

# →Trucos Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Play2 Manía

## Para ser el mejor ligón

Ser el "terror" de las nenas es difícil, pero para eso cuentas con nuestra ayuda. Te explicamos cómo superar los minijuegos y donde encontrar algunos extras interesantes...





### MINIJUEGOS

**CONVERSACIÓN**

Mueve el espermatozoide con el stick analógico izquierdo para que pase por las caras verdes y esquive los obstáculos.

**CÓCTELES / MAQUILLA / AZOTA**

• Debes pulsar los botones del pad según aparezcan en la pantalla.

**JUEGO DEL DURO**

• Mueve rápidamente atrás y adelante el stick izquierdo. Comienza sobrio.

**ESCAQUEO/ HAZANAS DE BORRACHO**

• Coge los objetos esparcidos por la calle en el tiempo previsto y sin que te pillen.

• Las bolsas de gusanitos entetendrán a tus perseguidores.

**BAILES/ CAMA ELÁSTICA**

• Sigue la coreografía de las chicas pulsando los botones.

**CALIENTAMANOS**

• Cuando te toque golpear, aumenta la fuerza del manotazo pulsando rápido ●.

**ANIMACIÓN**

• Acércate al animador para que te enseñe qué movimientos o frases debes decir y busca a los estudiantes para repetirlo.

• Intenta animar a varios universitarios a la vez colocándote entre ellos.

**JUEGO DEL PAJILLERO**

• Haz que la bola rebote varias veces en los palos que hay a ambos lados de la pantalla.

**REPARTE PANFLETOS/ COMIDA/ COPAS**

• Distribuye rápidamente los objetos entre los estudiantes (o monos).

• Tendrás que agarrar lo que te devuelvan y esquivar lo que te lancen.

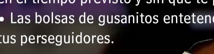
• Introdúcete en las filas para recoger rápidamente los objetos devueltos.

**FOTOS**

• Dispara cuando la modelo adopte una postura sexy usando el zoom.

**CAMISETAS MOJADAS**

• Aprieta el gatillo durante un par de segundos cuando separen los brazos.



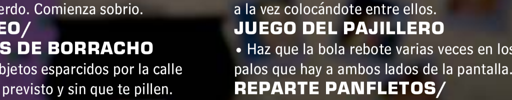




### HADAS DEL PORNO:

Descubre a las 10 hadas para obtener consejos, bonificadores, comprar extras...

**1.** En el callejón del barrio griego situado junto a la residencia femenina.
**2.** Tras el supermercado en el barrio chungo.
**3.** En uno de los rincones próximos a los apartamentos del barrio chungo.
**4.** En la puerta de la habitación marcada con una "?" de la residencia femenina.
**5.** Junto a un cuadro en la planta 1 de la galería.
**6.** En la clase de la galería de arte.
**7.** Próximo al tren del barrio pijo (arbustos).
**8.** Junto al escenario de la sala vip de la disco.
**9.** Callejón del campus.
**10.** Frente a las revistas de la biblioteca.



### PRUEBAS ALTERNATIVAS

**1. Habla por primera vez con el hada del porno:** encontrarás al ángel guardián de Larry en el callejón del barrio griego que hay junto a la hermandad femenina. Pulsa ✖ para llamarlo.

**2. Sweet Lou:** junto al supermercado del barrio chungo encontrarás al comisario (vagabundo). Si hablas con él te pedirá que le hagas una sesión de fotos a la dueña del supermercado: Sweet Lou. Haz especial hincapié en retratar su trasero.

**3. Las chicas del Moscatelli:** a partir de la 3ª fase del programa podrás hablar con el chulo del barrio chungo. Tendrás que convencer a las chicas de la zona para que trabajen para él.

**4. Ayuda a Russel:** Ayuda a otro friki a que tenga éxito con las mujeres con un cambio de look. Te espera en los pasillos de la residencia de estudiantes, desde la 5ª fase del programa.

**5. Pruebas de la hermandad HOZ:** Entra en la hermandad masculina y habla con uno de los chavales del salón. Para participar en las pruebas de admisión debes pagar 10$ y superar las fases del concurso de televisión. Las pruebas son: cama elástica, preparar cócteles y hablar con 10 chicas del barrio griego sin que te oigan los chicos.

**6.** Coge 30 bragas de la residencia femenina sin que te cojan las chicas.

**7.** Corre desnudo por el barrio griego cogiendo relojes y pasando entre las chicas sin que sus amigos te pillen.

Compañía **Vivendi** | Género **Aventura gráfica** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18+

**Review** Play2Manía nº 71
**Guía** en Play2Manía nº 76

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (x123 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Legacy of Kain Defiance

Play2 Manía

## El vampiro más letal

La lucha entre Kain y Raziel la decides tú. Para convertirte en el vampiro más poderoso necesitas las runas TQ y los talismanes de salud. Aquí tienes su localización.





### KAIN

**FORTALEZA DE LOS SARAFAN**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• En una celda de arriba, en la Prisión.
• Al resolver el puzzle de los Dummies.
• En las Catacumbas.

**RUNAS TQ:**

• Sobre el puente, encima de la catarata.
• En el patio con los arqueros, tras la puerta.

**FORTALEZA DE LOS SARAFAN II**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• En el balcón de la sala del Emblema.
• En la segunda zona de puentes de madera.
• En la habitación de Moebius.

**RUNAS TQ:**

• En una celda del pasillo del principio.
• En el balcón superior del jardín de la Estatua.

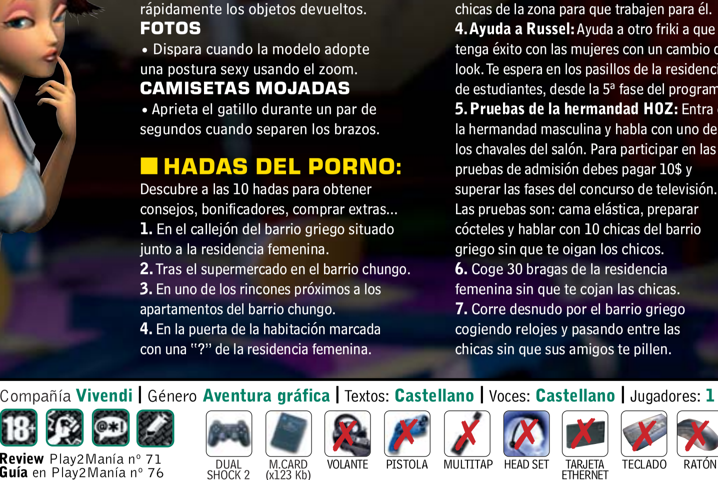
**LOS PILARES ÉPOCA SARAFAN**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Detrás de los Pilares.

**RUNAS TQ:**

• En la zona cerrada de principio del nivel.



**CIUDADELA DE LOS VAMPIROS**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Tras colocar la Rueda de la Vida en la puerta.
• Piso superior de la Cámara del Agua.

**RUNAS TQ:**

• En la Cámara Vampírica del Fuego.

**CIUDADELA DE LOS VAMPIROS II**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• En la sala contigua al Globo Terráqueo.
• A un lado del Oráculo del final.

**RUNAS TQ:**

• En la sala contigua a la Esfera de Energía.

**TOMOS DE ARCANO:**

• Antes del último Portal: pasillo derecho.

**CATACUMBAS DEL AVERNO**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Se encuentra en la cámara de Mortanius.

**RUNAS TQ:**

• En la sala de arriba de la Ciudadela.

### RAZIEL

**EL CEMENTERIO**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Al principio del nivel, en el plano material.
• Tras la puerta dorada de la sala para forjar la Segadora con Oscuridad.
• En el templo inundado, en el pasillo verás una columna con una pared escalable. Desde ella llegarás a la puerta con Sello de la Luz.

**RUNAS TQ:**

• En las ruinas sobre el Cementerio.
• En el Mausoleo de Kain, arriba.

**LOS PILARES 500 AÑOS DESPUÉS**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Al norte del campamento del principio.
• En la sala del fuego rosa.

**RUNAS TQ:**

• Cerca de los pilares.

**MANSIÓN VORADOR**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• Hall principal, tras la pintura de un guerrero.
• Regresa a la torre de los cristales amarillos, pasada la puerta con el Sello del Aire, cuando la segunda gárgola esté empalada. Busca un muro agrietado, subiendo el brillo.
• En la cámara vampírica del Agua.

**RUNAS TQ:**

• La segunda vez que entras en la Mansión por la ventana del jardín, junto a la chimenea.
• Detrás del muro pintado en el jardín de las gárgolas, después de colocar la última Daga.

**CATEDRAL DEL AVERNO**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• En el balcón de la derecha, en la Catedral.

**RUNAS TQ:**

• En la cámara vampírica de la Tierra.

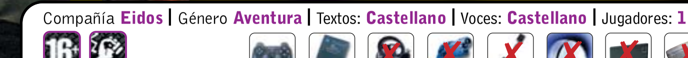
**MANSIÓN VORADOR II**

**TALISMÁN DE SALUD:**

• En una esquina del jardín de las gárgolas.
• Detrás de la estatua de Vorador que hay en la entrada de la Mansión.
• Sube por las cloacas y entra en la Mansión por la ventana.

**RUNAS TQ:**

• Detrás de la cristalera en la sala de la segunda lanza.
• Debajo del agua. Tendrás que colocar dos bloques sobre los interruptores que encontrarás cerca de la celda.



Compañía **Eidos** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

16+

**Review** Play2Manía nº 59
**Guía** en Play Guías y Trucos nº 29








DUAL SHOCK 2 | M.CARD (170 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Burnout 3 Takedown
# Accidentes virtuales

Si te gusta hacer el cabra al volante puedes desahogarte con *Burnout*: es mucho más divertido y menos peligroso. Además, si te chocas bien tienes premio...










## MÁS COCHES

### POR PUNTOS DE BURNOUT

- **Custom Compact Car:** 10.000 puntos.
- **Custom Muscle Car:** 25.000 puntos.
- **Custom Coupe Car:** 50.000 puntos.
- **Custom Sports Car:** 100.000 puntos.
- **Custom Super Car:** 200.000 puntos.

### POR TAKEDOWN

**Assassin Compact Car:** 15 Takedowns.
**Assassin Muscle Car:** 30 Takedowns.
**Assassin Coupe Car:** 60 Takedowns.
**Assassin Sports Car:** 100 Takedowns.
**Assassin Super Car:** 150 Takedowns.

### POR DÓLARES

- **Heavy Pickup:** 1 Millón de dólares.
- **4WD Racer:** 2 Millones de dólares.
- **SUV Deluxe:** 5 Millones de dólares.
- **4WD Heavy Duty:** 10 Millones.
- **B-Team Van:** 15 Millones de dólares.
- **Delivery Truck:** 20 Millones de dólares.
- **Tractor Cab:** 30 Millones de dólares.
- **Longnose Cab:** 50 Millones.
- **City Bus:** Obtén 70 Millones de dólares.
- **Trash Truck:** Obtén 90 Millones de dólares.

### POR MEDALLAS DE ORO

- **Compact DX Car:** 4 Medallas de Oro.
- **Muscle DX Car:** 10 Medallas de Oro.
- **Coupe DX Car:** 18 Medallas de Oro.





- **Sports DX Car:** 25 Medallas de Oro.
- **Super DX Car:** 32 Medallas de Oro.

Obtén todas las medallas de oros en las siguientes series y bate el Duelo final:

- **Compact Prototype:** series Compact.
- **Coupe Prototype:** series Coupe.
- **Muscle Prototype:** series Muscle.
- **Sports Prototype:** series Sports.
- **Super Prototype:** series Super.
- **Coupe Ultimate:** Todas las Medallas de Oro en este modo.

### POR HABILIDAD

**Circuit Horld Hacer:** Gana el oro en todas las competiciones del modo Carrera.
**Coche de bomberos:** Obtén los 10 titulares de choque.
**Coche clásico Hotrod:** Obtén todas las Postales y oro en los eventos especiales.

## TAKEDOWN DISTINTIVOS

Cada uno de los circuitos ofrece un punto específico de Takedown y por cada uno de estos Takedowns Distintivos obtendrás 1500 puntos y una barra de impulso. Aquí tienes la lista de los 20 Takedowns Distintivos, su localización y cómo realizarlos:

**1. GONE FISHIN':** USA Silverlake.
Empuja a tu rival contra el lago.
**2. HOME WRECKER:** USA.
Empuja a un rival contra una caravana.
**3. PILLAR DELLER:** USA Downtown.
Empuja a un rival contra una de las columnas del puente cuando pases bajo las vías.
**4. HIT THE SPLIT:** USA Downtown.
Empuja a un rival en la entrada del túnel.
**5. TRAM RAM:** USA Waterfront.
Empuja a un rival contra un tranvía.
**6. TRUCK TORPEDO:** USA, Waterfront. Empuja a un rival contra el camión articulado de transporte de lanchas, cerca del puerto.
**7. EURO TRAM RAM:** Europa, Winter City.
Empuja a un rival contra un tranvía europeo.
**8. SNOWED UNDER:** Europa.
Empuja a un rival contra una quitanieves.
**9. AVALANCHE!:** Europa, Alpine.
Empuja a un rival en un puente alpinos.
**10. PAID THE PRICE!:** Europa, Alpine.
Empuja a un rival contra las cabinas de peaje.
**11. RIVIERA ROUSTABOUT:** Europa, Riviera.
Empújale contra el monumento de la rotonda.
**12. BERTH TRAUMA:** Europa, Riviera.
Haz que tu rival se estrelle contra la Marina (no contra los botes) al pasar por la cornisa.
**13. GATE CRASHER:** Europa, Vineyard.
Estrella a un rival contra la puerta de la ciudad de Vineyard, contra el gran arco de piedra de la zona residencia.
**14. GRAPES OF WRATH:** Europa, Vineyard.
Empuja a un rival contra un camión de vino.
**15. MARKET-STALLED:** Lejano Oriente, Golden City. Contra uno de los puestos.
**16. TUK DOWN:** Lejano Oriente.
Golpea a un rival contra un Tuk-Tuk.
**17. TUNNEL OF SHOVE:** Lejano Oriente, Dockside Road Rage 2.
Empuja a un rival contra el soporte del túnel.
**18. SHIP WRECK:** Lejado Oriente, DockSide Eliminator. Haz que el rival choque contra el puerto de camiones cisterna del área industrial.
**19. RUMBLE IN THE JUNGLE:** Localización: Lejano Oriente, Island Paradise. Echa a un contrincante fuera de la ruta de campo a través .
**20. CATCH THE TOUR BUS:** Lejano Oriente, Island Paradise. Contra los autobuses para turistas que verás aparcados.

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**
**Review** Play2Manía nº 68
**Guía** en Play Guías y Trucos nº 32
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.069 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN




# →Trucos Resident Evil Outbreak
# ¡Maten a ese zombi!

Estás rodeados de bichos repulsivos y tus compañeros no son de mucha ayuda, más bien tienes que protegerles tú a ellos... Pues veamos si aquí encuentras apoyo.







## CONSEJOS:

- Busca los ítems cuando tengas tiempo y no estés rodeado de zombis.
- Evita que tus compañeros mueran y ayúdales si los ves en apuros.
- En las zonas anchas esquiva a los zombis para ahorrar munición.
- Algunas de las armas cuerpo a cuerpo, como escobas o varas de acero, se acaban rompiendo. Si te ocurre, busca un lugar seguro donde esconderte y cambia de arma.
- Mantente siempre equipado con un arma (a poder ser de fuego) y algún ítem curativo.
- Mientras miras el mapa o te equipas puedes ser atacado. Para descansar pulsa Select.
- Si te ves en apuros llama la atención de tus compañeros para que vengan a ayudarte.
- Las salas con máquina de escribir son seguras. Haz lo que necesites en el inventario.
- Para eliminar a los cuervos de un disparo, espera a que ataquen a un compañero. Matarlos mientras vuelan es muy difícil.
- Dispara con la escopeta cerca de los zombis para causarles más daño.
- Acumula las balas en una misma caja (combínalas) para que te ocupen menos.
- Lee todos los documentos. Muchos de ellos tienen información muy importante.
- No desperdicies el tiempo.
- Si te muerden o la infección está muy avanzada, tómate rápido algún ítem curativo.
- Aprovecha los escondites como las taquillas o los bajos de las camas para esconderte.
- Si tus compañeros se arrastran, cógelos para que se recuperen y alejarlos del peligro.

## ESCENARIO 1: EPIDEMIA

### HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

**MARK WILKINS**
- Empuja los barriles hasta la puerta J´s Bar.
- Podrás conducir a Bob hasta la azotea.
- Podrás hacer la barrera en la puerta del piso de arriba con los maderos y la pistola de clavos en la entrada de la sala del personal.

**YOKO SUZUKI:**
- Empiezas en el Baño de Señoras.

**CINDY LENNOX:**
- Abre las taquillas con su nombre y obtendrás hierbas.

**ALYSSA ASHCROFT:**
- Abre el armario del salón:

| Modo: | Llave: | Recompensa: |
|---|---|---|
| Fácil | S | Escopeta |
| Normal | S | Pistola |
| Difícil | W | Pistola |
| Muy Difícil | W | Spray |

**DAVID KING:**
- Combina periódico + mechero + botella de alcohol para hacer cócteles molotov.

### RANKING ESCENARIO 1

- S: finaliza el nivel en menos de 10 minutos.
- A: finaliza el nivel en menos de 15 minutos.
- B: finaliza el nivel en menos de 20 minutos.
- C: finaliza el nivel en menos de 30 minutos.
- D: finaliza el nivel en menos de 45 minutos.
- E y F: no finalizas el nivel.

## ESCENARIO 2: BAJO CERO

### HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

**DAVID KING:**
- En la sala de descanso 6º B podrás crear una lanza para usarla como arma, combinando tubería de hierro y cuchillo.
- En el laboratorio de frío 4º B podrás arreglar una escopeta rota.

**YOKO SUZUKI:**
- En pasillo área B 5º B, habla primero con el investigador que está en el suelo para que te dé una mágnun.
- No es necesario registrarte en la sala de ordenadores de la planta 5º B.

**ALYSSA ASHCROFT:**
- Taquilla en la sala de descanso 6º B:

| Modo: | Llave: | Recompensa: |
|---|---|---|
| Fácil | S | Escopeta |
| Normal | S | Escopeta |
| Difícil | I | Escopeta |
| Muy Difícil | S | Botella gris |

### RANKING ESCENARIO 2

- S: Finaliza el nivel en menos de 20 minutos.
- A: Finaliza el nivel en menos de 25 m.
- B: Finaliza el nivel en menos de 30minutos.
- C: Finaliza el nivel en menos de 40 minutos.
- D: Finaliza el nivel en menos de 55 minutos.
- E: no finalizas el nivel.
- F: no finalizas el nivel.

Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**
**Review** Play2Manía nº 68
**Guía** Play2Manía nº 72-74
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (278 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN










# →Trucos Futurama

# Acción en el siglo XXXI

Play2 Manía

**Fry, Bender, Leela y el resto de los miembros de la empresa de reparto galáctico se han metido en un buen lío, aunque nada que no arreglen unos cuantos truquitos, tranquilo.**





## ■ TRUCOS VARIADOS

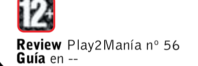
Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + L2** e introduce cualquiera de estos trucos. Un efecto de color en pantalla te indicará que se han activado.

- **Todos los extras:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ●, Select.
- **Cinco vidas extra:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↓, Select.
- **Cargas completas:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ←, Select.
- **Rellenar la barra de salud:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↑, Select
- **Ir al nivel Bender´s Breakout:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.
- **Ir al nivel Bogad Swamp Trail:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.
- **Ir al nivel Fry Fights Back:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.
- **Ir al nivel Inner Temple:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.
- **Ir al nivel Leela´s Last Laugh:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select
- **Ir al nivel Left Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, →, Select.
- **Ir al nivel Market Square:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.
- **Ir al nivel New New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ✖, Select.
- **Ir al nivel Old New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ←, Select.
- **Ir al nivel Planet Express:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↑, Select.
- **Ir al nivel Red Light District:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, Select.
- **Ir al nivel Red Rock Creek:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ←, Select.
- **Ir al nivel Right Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↓, Select.
- **Ir al nivel Rumble in the Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ●, Select.
- **Ir al nivel Run, Bender, Run:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, →, Select.
- **Ir al nivel Sewers:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, →, Select.
- **Ir al nivel Subway:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↓, Select.
- **Ir al nivel Temple Courtyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.
- **Ir al nivel Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ▲, Select.
- **Ir al nivel Mine Facility:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↓, Select.
- **Ir al nivel Uptown:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ●, Select.
- **Ir al nivel Weasel Canyon:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↑, Select.
- **Munición infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, →, Select.
- **Salud infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ▲, Select.





Compañía **SCI** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



12+

**Review** Play2Manía nº 56
**Guía** en --





DUAL SHOCK 2 | M.CARD (130 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos King of Fighters Maximun Impact

# Pega tú primero

Play2 Manía

**¿Estás preparado para convertirte en el rey del combate? Aquí no valen medias tintas, hay que darlo todo para conseguir la victoria. Usa nuestros consejos, pequeño saltamontes.**









## ■ MÁS TRUCOS

**Nuevos escenarios:**
Completa la cantidad indicadade misiones en el modo Challenge para desbloquear cuatro escenarios secretos.
- Show Time: 10 misiones.
- Puerta Infernal: 25 misiones.
- Esaka: 30 misiones del modo Challenge.
- El Cementerio: 40 misiones.

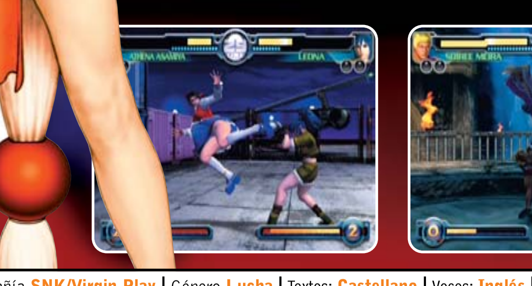
**Modelos especial:**
Acaba el juego en cualquier dificultad y con cualquier personaje. Luego ve a la sección de perfiles y selecciona el personaje con el que te ganaste el juego. Su perfil estará disponible, así como un modelo especial que podrás usar seleccionándolo en el perfil.

**Desbloquear a Duke:**
Completa el modo Historia con Alba y Soiree para liberar a Duke como personaje seleccionable.

**Consejos:**
- **El sistema de combate** es sencillo pero efectivo. Con un poco de práctica lograrás combos rapidísimos e imparables. Práctica todo lo que puedas para convertirte en el mejor luchador.
- **Vigila tu barra de "especiales"** (se llena con los golpes que le damos el rival) y úsala en cuanto esté llena para hacer un super golpe. Sí, son difíciles de ejecutar, pero si lo logras le harás mucha "pupa" a tu rival.
- **Las "misiones"** a cumplir son complicadas, pero a cambio obtendrás nuevos personajes, escenarios o trajes. Merecen la pena.







Compañía **SNK/Virgin Play** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



12+

**Review** Play2Manía nº 73
**Guía** en --



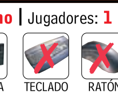














DUAL SHOCK 2 | M.CARD (100 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos FIFA Football 2005

# Acciones de campeón



Para ser el mejor jugador de la historia tienes que dominar a la perfección todas las técnicas de ataque y defensa. Regates, pases, remates... Aquí puedes aprenderlo todo.



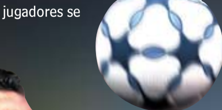
## MOVIMIENTOS EN DEFENSA

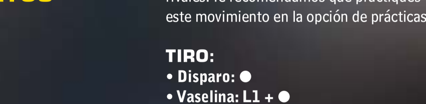
• **Robo de balón:** ●.
• **Entrada fuerte:** ■. También puedes utilizar ■ para interceptar un pase raso.
• **Despejar con contundencia:** ●.
• **Para ordenar cambios tácticos:** Manteniendo pulsado **L2**, presiona **R2** y activarás la opción "Gestión de Partidos".

## MOVIMIENTOS EN ATAQUE

**PASE:**

• **Raso y corto:** ✖
• **Elevado:** ■
• **En profundidad:** ▲
• **Movimientos sin balón:**
1. Pulsa **L2**. Sobre tres posibles receptores de tu pase aparecerá un número.
2. Vuelve a pulsar **L2** y los iconos que hay sobre los jugadores se iluminan. Detente en aquel al que quieres pasar el balón.
3. Una vez elegido el receptor, puedes controlar sus movimientos con el stick analógico derecho (si quieres que corra más, debes pulsar **R1**).
4. Cuando creas que el receptor está colocado en la mejor posición posible, pulsa uno de los botones de pase. Esta opción es perfecta para sorprender a las defensas rivales. Te recomendamos que practiques este movimiento en la opción de prácticas.





**TIRO:**

• **Disparo:** ●
• **Vaselina:** L1 + ●
• **Volea:** Dispara cuando el balón está en el aire y por debajo de la cintura.
• **Remate de cabeza:** Si el balón está por encima de la cadera, rematarás de cabeza.
• **Chilena:** También con el balón por encima de la cabeza, dependiendo de tu posición y de la habilidad del jugador que remata, lo harás de forma más o menos acrobática.

**HABILIDAD:**

• **Regate:** dando toques leves al stick derecho. Este movimiento es denominado First Touch en *FIFA 2005*. Cuanto más habilidoso sea el jugador, de más recursos dispondrá y los ejecutará con más eficacia.

## BALÓN PARADO

**FALTAS**

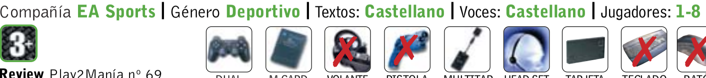
• **Faltas directas:** cuando el árbitro señale una falta a tu favor, verás en pantalla dos cursores (dos puntos de mira). Utilizando el stick izquierdo puedes mover el cursor que aparece sobre la barrera para establecer por dónde vas a lanzar la falta. Usa entonces el stick derecho que aparece sobre el balón (a tu izquierda) para dar efecto al lanzamiento.
Después tienes que pulsar ✖/▲/■ para dar la potencia deseada al tiro. Cuanto más cerca esté del extremo de color rojo, más potente. Pulsa de nuevo ✖/▲/■, cuando el cursor que desciende se encuentre entre dos indicadores de color verde. Al hacerlo ajustas al máximo la precisión de tu disparo.
• **Faltas indirectas:** Puedes optar entre dar un pase corto u colgar el balón. Para colgar, con ✖/▲/■ selecciona la posición sobre la que colgarás el balón, luego pulsa ● ó ■ para colgarlo hacia el área.

**CORNERS**

Antes de lanzar un córner, selecciona el tipo que quieres lanzar (al palo largo, al palo corto o colgar el balón) usando el pad de dirección y confirma con ✖. Después, selecciona el jugador que irá al remate presionando el símbolo que aparece sobre la cabeza de los posibles receptores.
Tanto en los córners como en las faltas indirectas puedes hacer que el jugador que va a recibir se mueva sin tener el balón. Para ello usa el stick izquierdo. Para ganar la posición respecto del defensa, forcejea usando el stick analógico derecho. Estos movimientos sin balón también puedes realizarlos si estás defendiendo.

**PENALTIES**

Con el stick izquierdo decides la dirección del disparo, mientras que con ● imprimes potencia. Los mejores resultados se obtienen utilizando una potencia media y con las diagonales del stick izquierdo.















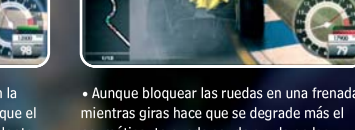

# →Trucos Formula One 05

# Como Fernando Alonso



La Fórmula 1 no es un camino de rosas. Ser campeón es difícil, sobre todo al principio, mientras te haces al coche y aprendes los circuitos. Vale, te echamos una mano.





## CONSEJOS PARA NOVATOS

• Usa todas las ayudas de conducción, sobre todo de trazada y frenado.
• No uses el cambio manual a no ser que seas un piloto experto.
• Conoce todas las banderas del reglamento de la Fórmula 1 para saber qué sucede y no ser penalizado por no cumplir las reglas.
• No intentes atajar ni echar a tu rival de la pista. Jugar sucio siempre se penaliza.
• No intentes adelantar a lo loco. Estudia el trazado para conocer las zonas más seguras.
• Sigue la marca oscura del asfalto para saber cuál es la trazada correcta del circuito.
• Aprovecha el rebufo del coche que te precede en las rectas de los circuitos. De esta forma conseguirás que tu coche corra más y podrás adelantarle.

## CONSIGUE BUENOS RESULTADOS

• Utiliza las sesiones de entrenamientos libres del viernes y el sábado previos a la carrera para conocer el circuito y hacer las mejoras al coche que estimes oportunas.
• Especula con los tiempos y tu posición para no arriesgar si vas bien en la carrera.
• Para adelantar a los doblados aguarda a que se retiren de la trazada normal o aprovecha las rectas.
• No arriesgues un adelantamiento en la vuelta previa a entrar en boxes, salvo que el coche que te preceda sea mucho más lento.
• No te fíes de las posiciones durante la carrera ya que variarán continuamente con las entradas en boxes.
• Nada más comenzar la carrera puedes remontar varios puestos si tomas el interior de la primera curva y retrasas al máximo la frenada. Extrema las precauciones en estos instantes ya que el riesgo de colisionar con otros pilotos es muy alto.
• Conoce la posición de carrera de tus rivales del mundial. De esta forma podrás ver si tu posición en carrera es buena o necesitas remontar puestos.

## TRUCOS DE PILOTO

• Si pierdes la adherencia de las ruedas traseras y ves que vas a hacer un trompo, suelta el acelerador y gira la dirección en el sentido opuesto al derrape para controlarlo.
• No apures demasiado las curvas rápidas, ya que si una rueda de tu coche pisa grava o hierba del interior perderás el control.
• Pisa los pianos internos de la chicane para hacer una trazada más recta y rápida.
• Tras una salida de pista, reincorpórate sin girar la dirección y acelerando con suavidad para no sufrir un trompo al pisar el asfalto.
• Controla en medidor de tracción para saber en qué puntos del circuito puedes sufrir un trompo. Ten en cuenta que sucede a bajas velocidades, cuando giras la dirección, aceleras y hay algún cambio de rasante.
• Aunque bloquear las ruedas en una frenada mientras giras hace que se degrade más el neumático, te puede ser de ayuda en las curvas muy cerradas para girar más.

## MODO TRAYECTORIA

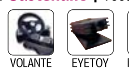
### 6 PASOS PARA ALCANZAR LA GLORIA

Si quieres darte a conocer en el mundo de la F-1, tienes que partir de cero antes de ganar el mundial con una escudería puntera. Si eres capaz de seguir los siguientes pasos lo conseguirás en apenas unos meses:

**1-** Accede a las pruebas de pilotos de escudería de Minardi o Jordan. Si apuestas por una escudería más importante, por muy bien que lo hagas, sólo podrás optar por ser piloto de pruebas y tardarás más en competir.
**2-** Consigues unas buenas marcas en tu primera prueba para ser primer o segundo piloto de Minardi o Jordan.
**3-** Con unas escuderías tan modestas te costará mucho hacer buenos puestos. Observa los objetivos marcados por la escudería e intenta cumplirlos y mejorarlos.
**4-** Si consigues puntuar (quedar entre los 8 primeros puestos) en algunas carreras, observa el apartado de contratación de vez en cuando ya que a los pocos meses tendrás ofertas de escuderías más punteras. Acepta únicamente las que te permitan ser piloto titular (nunca piloto de prueba).
**5-** Con una escudería más potente (Toyota, Williams, Sauber, Bar-Honda...) ya podrás acceder al podio y darte a conocer.
**6-** Debido a tu paso por escuderías modestas, será muy difícil que en tu primer año te alces con el campeonato del mundo. Espera a que acabe la temporada para comenzar una nueva con tu nueva escudería puntera.

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

**Review** Play2Manía nº 78
**Guía** en Play2Manía nº 79






## →Trucos Brothers in Arms: Road to Hill 30

Play2 manía

# Lucha por la libertad

Soldado, recuerda aquello de "la unión hace la fuerza", porque en este juego tan importante es disparar bien como coordinar a tu equipo. Aquí tienes una ayudita extra.





### TRUCOS VARIADOS

- **Modo Auténtico:** Termina el juego en Muy Difícil.
- **Munición infinita:** Termina el juego en Normal.
- **Película vieja (blanco y negro):** Supera el juego en dificultad Fácil y disfrutarás de un apropiado efecto gráfico que simula un tono "clásico".
- **Super escuadra:** Termina el juego en modo Auténtico.
- **Desbloquea todos los niveles:** Crea un perfil de jugador con el nombre BAKERSDOZEN y acepta. Después volverá a estar en blanco y podrás meter otro nombre, pero los niveles estarán abiertos.
- **Cúrate a ti mismo y a tu escuadrón:** Muere tres veces en un mismo nivel y el juego te preguntará si quieres volver a empezar desde el último checkpoint. Di que sí y tu vida y la de tu escuadrón estará al completo de nuevo (no funciona cuando estás manejando un tanque). Puedes hacerlo todas las veces que quieras.

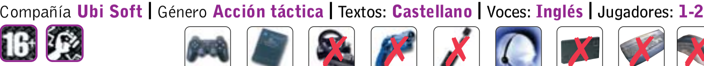
### CONSEJOS

- **No hay botiquines** ni nada parecido para recuperar salud, así que no avances a lo loco y vigila tu vida y la de tus hombres.
- **Para eliminar a un tanque,** la mejor forma es alcanzar su parte trasera y pulsar ✖ para lanzar una granada en su interior. Eso sí, después corre como un loco para que no te alcance la explosión.
- **Es normal que al principio** te cueste acertar a tus enemigos. Eso es porque los soldados alemanes se pasan casi todo el rato escondidos cuando disparas. Tómate tu tiempo para apuntar (ayúdate con la mirilla del arma) y recuerda que si eres paciente podrás acabar con varios mientras intentan esconderse o atacar a otros soldados.
- **Si uno de los soldados** de tu escuadra muere, "resucitará" en la siguiente campaña y estará de nuevo a tus órdenes.
- **Asegúrate de explorar** bien todos los niveles y desbloquear todos los extras completando campañas.
- **Si al principio te lías** con el juego, échale un vistazo al tutorial.
- **La ubicación de los** enemigos cambia en cada partida, así que recuérdalo.

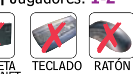


Compañía **Ubi Soft** | Género **Acción táctica** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

**Review** Play2Manía nº 76
**Guía** en --





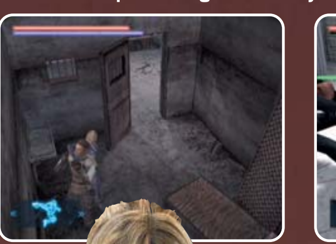


## →Trucos Death By Degrees

Play2 manía

# La espía más seductora

Pelear, resolver puzzles, explorar... Death by Degrees es una aventura variada y con muchas sorpresas. ¿Quieres ayudar a Nina Williams y ser tú también un espía? Lee, lee...







### CÓDIGOS

Termínate el juego y salva la partida. A continuación, empieza una nueva. A lo largo de la aventura encontrarás varias cajas de embalaje que requieren de unos códigos para ser abiertas. En algunas encontrarás (la segunda vez que juegues) ventajas muy jugosas. Para abrir estas cajas, ten en cuenta que la flecha con la que comienza el cursor cuando te piden el código es "1", el siguiente a la derecha es el "2" y así sucesivamente:

- **7-10-2-10-6:** abre la caja de embalaje con el rifle de raíl con munición infinita (la caja se encuentra en la sala de máquinas del barco).
- **2-9-1:** abre la caja con la metralleta con munición infinita (la caja se encuentra en las dependencias del Dr. Boskonovich).
- **4-1-6-2:** abre la caja con el arma de la maleta con munición infinita (la caja se encuentra en la parte trasera del helipuerto del barco).

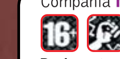
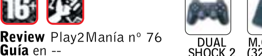
### AYUDITAS EXTRA

- **Los botones "bandera" de la misión 17:** Mira en tu tabla de banderas y busca las banderas de Romeo y Julieta.
- **Los códigos de Salacia:** Tienes que poner la hora a las 5:40, a las 4:35 y por último a las 9:00.
- **Password para el piano del atrio:** El código que necesitas es Orpheus.
- **Los números para el puzzle de la cerradura de la puerta en la misión 17:** Ésta es la combinación que tienes que usar: 45, 56, 67, 78, 89, 00
- **¿Dónde está el medallón Quimera?** Para conseguirlo necesitas antes el original, es decir, el medallón Unicornio, que está en la sala helada (donde peleas con Bryce al principio). Dentro de esta sala el medallón se convertirá en el Medallón Quimera.
- **¿Dónde está la llave Quimera?** Mira en el modelo del velero que hay en la habitación de Lana usando el Medallón Quimera.
- **¿Dónde está la llave Unicornio?** Ve a la entrada del atrio (la sala a la derecha de la arena donde luchas con Bryce la segunda vez. Hay un modelo de velero como el de la habitación de Lana. Usa el medallón Unicornio en él.



Compañía **Namco** | Género **Aventura/Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

**Review** Play2Manía nº 76
**Guía** en --






# →Trucos Midnight Club 3: DUB Edition



## ¡A quemar rueda!

Cae la noche y las calles tienen un nuevo dueño. Saca del garaje tu mejor coche y con estos trucos y consejos conviértete en el rey de las carreras nocturnas ilegales.





### TRUCOS:

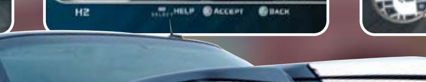
Mete los códigos en el menú de trucos.

- **Añadir 1 dólar al dinero de Carrera:** KUBMIR
- **Movimiento especial Argo:** DFENS
- **Cabeza de conejo:** GETHEADL
- **Cabeza cromada:** HAVEYOUSEENTHISBOY
- **Peatones más rápidos:** URBANSPRAWL
- **Incrementar la masa del coche en modo Arcade:** HYPERARGO
- **Cabeza ardiente:** TRYTHISATHOME
- **Sin daños:** ONTHEROAD.
- **Cabeza de calabaza:** GETHEADJK
- **Movimiento especial Roar:** RJNR
- **Cabeza de muñeco de nieve:** GETHEADM
- **Cabeza "smiley" amarillo:** GETHEADJ
- **Movimiento especial Zone:** ALLIN
- **Todas las ciudades abiertas en el modo Arcade:** CROSSCOUNTRY
- **Movimiento especial Roar:** R04R
- **Cabeza de calavera:** GETHEADN
- **Ciudades en modo Arcade:** ROADTRIP











Compañía **Rockstar** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-8**

16+

**Review** Play2Manía nº 76
**Guía** en --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (111 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Jak 3

Play2 manía

## Salva el mundo de nuevo

Salvamos nuestro mundo y nos destierran al árido desierto… en fin, aquí te dejamos las claves para desbloquear jugosos extras y que nuestra travesía sea más llevadera.



Vuelo de Jak Luminoso: Salta y pulsa ✕ para agitar las alas.

### RETOS DE HÉROE

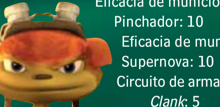
Sólo tendrás que acercarte a cualquiera de los Hologramas (en la Ciudad) o Totéms (en el Desierto) para canjear tus Calaveras por Retos. Si logras superarlos, conseguirás 3 Esferas Precursor; pero si por alguna razón no lo consigues, siempre podrás intentarlo más tarde. Una vez canjeadas las Calaveras, el Reto permanecerá abierto hasta que sea superado. Hay 24 Retos en el Desierto, 10 en Spargus y 10 en Ciudad Refugio.

### SECRETOS

Hay 600 Esferas Precursor esparcidas por todo el juego. Con ellas podrás comprar Secretos para mejorar tus armas, conseguir vehículos, o simplemente divertirte un rato viendo los modelos del juego original y de toda la serie.

### MEJORAS DE ARMAS

Aumento de capacidad de munición Roja: 4
Aumento de capacidad de munición Amarilla: 4
Aumento de capacidad de munición Azul: 4
Aumento de capacidad de munición Oscura: 4
Mejora de daños para el Blaster: 6
Mejora cadencia de disparo para Dispersora: 6
Mejora de daños para la Furia Volcánica: 6
Aumento de radio del Pacificador: 6
Aumento de Reflexión de Reflector de Rayos: 8
Mejora de daños para el Ondulador: 8
Empuñadora del Arco Impacto de Robot: 8
Mejora de duración para Inversor de Masas: 8
Mejora para el Lanzador Giratorio: 10
Eficacia de munición para RPG Plasmita: 10
Eficacia de munición para el Pinchador: 10
Eficacia de munición para el Supernova: 10
Circuito de armas de *Ratchet & Clank*: 5



### TRUCOS

Turbotabla en el Desierto: 5
Ataques autoguiados de Jak Oscuro: 3
Invisibilidad de Jak Oscuro a voluntad: 25

Munición ilimitada: 50
Jak Oscuro ilimitado: 50
Invulnerabilidad: 100
Jak Oscuro ilimitado: 50

### OBJETOS DE LOCURA

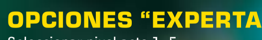
Activar/desactivar perilla de Jak: 2
Modo Cabezón: 3
Modo Cabezita: 3
Pañal de Kleiver: 4
Mal tiempo: 5
Mundo simétrico: 5
Películas rápidas: 5
Películas lentas: 5

### MEJORAS DE VEHÍCULOS

Mejora de resistencia del vehículo: 15
Desbloquea el Buscalórico: 15
Desbloquea el Diablo del Polvo: 15
Desbloquea el Aullador del Desierto: 20
Turbo de vehículos ilimitados: 30

### OPCIONES "EXPERTAS"

Seleccionar nivel acto 1: 5
Seleccionar nivel acto 2: 5
Seleccionar nivel acto 3: 5
Modo de Héroe: 5







Compañía **Sony** | Género **Acción/Plataformas** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

**Review** Play2Manía nº 72
**Guía** en Play Guías y Trucos nº 32

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1060 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

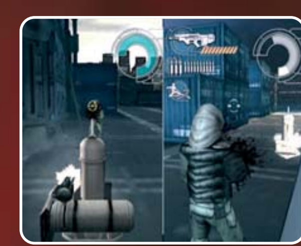
Play2 manía

# Acción futurista

Bienvenido al Japón del 2029. Hoy nos toca desbaratar una peligrosa conspiración, pero claro, cuentas con nosotros en el equipo para ayudarte con unos cuantos trucos.









## ■ RECOMPENSAS:

Después de terminarte el juego en dificultad Fácil desbloquearás:

**Modo para un sólo jugador:**
- Munición infinita para armas pequeñas.
- Munición infinita para granadas.
- 3 skins extras para Motoko.
- 3 skins extra para Batuo.
- Menús amarillos.

**Modo Multijugador:**
- Motoko como personaje seleccionable.
- Batuo como personaje seleccionable.
- 3 skins extras para Motoko.
- 3 skins extra para Batuo.
- Nivel Domo abierto.

Después de terminarte el juego en dificultad Normal desbloquearás:

**Modo para un sólo jugador:**
- Nada.

**Modo Multijugador:**
- Arm Suit como personaje seleccionable.
- Al Tank como personaje seleccionable.

Después de terminarte el juego en dificultad Difícil desbloquearás:

**Modo para un sólo jugador:**
- 3 skins extra para los Tachikomas.

**Modo Multijugador:**
- Tachikoma como personaje seleccionable.

Después de coleccionar todos los fans desbloquearás:

**Modo para un sólo jugador y multijugador:**
- Lanzacohetes de recarga rápida automática para Motoko.
- Munición infinita para el lanzacohetes automático.
- Pistola láser explosiva para Batuo.
- Munición infinita para la pistola láser.

Después de superar cada misión sin usar ningún "continue" desbloquearás:

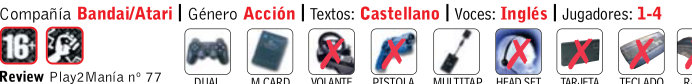
**Modo para un sólo jugador:**
- Munición infinita para el lanzagranadas.
- Munición infinita para el rifle de francotirador.
- Munición infinita para el lanzacohetes.
- Munición infinita para el lanzacothetes automático.

**Modo Multijugador:**
- Nada.





Compañía **Bandai/Atari** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**













16+

**Review** Play2Manía nº 77
**Guía** en --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (32 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# →Trucos Dead to Rights

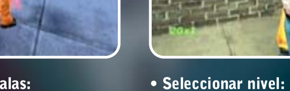
Play2 manía

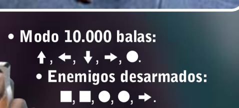
# Para ser el mejor policía

Aunque toda la ciudad está en nuestra contra, es hora de demostrarles a todos quién es el tipo más duro del lugar. Gracias a nosotros cuentas con trucos para conseguirlo.









## ■ TRUCOS

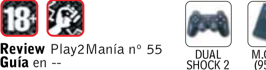
En la pantalla de la opción para elegir una nueva partida, ponte sobre ella, manten **L1, R1, L2 y R2** y pulsa:

- **Modo 10.000 balas:** ↑, ←, ↓, →, ●.
- **Enemigos desarmados:** ■, ■, ●, ●, →.
- **Armadura infinita:** ↑, ↑, ↑, ■, ↓.
- **Escudos humanos infinito:** ■, ▲, ●, ▲, ■.
- **Invisible:** ▲, ▲, ↑, ↑, ▲.
- **Elegir nivel:** ↓, ←, ↓, ▲, ↓.
- **Malos más eficientes:** ▲, ■, ←, ←, ●.
- **Un disparo mata:** ▲, ●, ●, ●, ←.
- **Adrenalina infinita:** ←, →, ←, ●, ■.
- **Disparar a dos manos:** ▲, ●, ↑, ↑, ↑.
- **Salud infinita:** ■, ▲, ←, ↑, →.
- **Munición infinita de escopeta:** →, ●, ●, ●, ■.
- **Modo tipo duro:** ▲, ■, ←, ←, ●.
- **Seleccionar nivel:** ↓, ←, ↓, ▲, ↓.
- **Todos los desarmes abiertos:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →,→, ✖, ✖, ✖.
- **Modo Chow Yun Jack:** ■, ●, ↑, ↑, ↑.
- **Doble daño a grupos:** ●, ●, ↑, ↑, ■.
- **Modo precursor:** ↑, ↑, ↓, ↓, ↑.
- **Patadas y puñetazos más fuertes:** ↓, ●, ←, ←, ←.
- **Modo extraño:** ■, ←, ▲, ↑, ↓.





Compañía **Namco** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**











18+

**Review** Play2Manía nº 55
**Guía** en --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (95 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

# Metal Gear Solid 3 Snake Eater



**SEGURO QUE TE CUESTA UN POCO ENCONTRAR TODOS LOS EXTRAS Y SECRETOS QUE OCULTA EL JUEGO. PUES NADA, CON ESTA MINIGUÍA ESTÁ SOLUCIONADO.**

## UNIFORMES

### CHOCOLATE
**Localización:** sur de Bolshaya, en un tronco.

### RESPLANDOR
**Descripción:** efectivo en zonas no boscosas, entre edificios, cemento...
**Localización:** al sur de Bolshaya, en la parte noreste de la zona.

### GOTAS DE LLUVIA
**Localización:** Dolinovodno (durante la operación Snake Eater), al final del puente.

### AGUA
**Localización:** Base de Bolshaya, en el techo de una casa.

### NIEVE
**Localización:** cueva de Chyornaya Peschera, en una grieta al noreste de la cueva.

### INFILTRACIÓN
**Localiz.:** en la taquilla en la que metiste a Raikov (tras ser torturado).

### CIENTÍFICO
**Localización:** te lo da Eva cuando la encuentras por primera vez.

### OFICIAL
**Localización:** es el traje que le quitas a Raikov tras dejarlo inconsciente.

### MECÁNICO DE MANTENIMIENTO
**Localiz.:** en la taquilla frente a la que tiene el camuflaje de Infiltración (enfrente de donde metiste a Raikov).

### ESMOQUIN
**Localización:** disponible por defecto después de finalizar el juego.



ESMOQUIN

### AVISPA
**Descripción:** es el traje de The Pain. Repele a las avispas, ranas y sanguijuelas. También permite al que lo lleva puesto "domar" a las avispas. Colócate bajo un avispero y dispárale. Las avispas te servirán de escudo.
**Localización:** acaba con la Estamina de The Pain con tranquilizantes.

### ARAÑA
**Descripción:** el uniforme de The Fear. Tu porcentaje de camuflaje se incrementa en la mayoría de las zonas, incluso mientras andas, pero consume energía mientras lo llevas.
**Localización:** derrota a The Fear con tranquilizantes.

### MUSGO
**Descripción:** el uniforme de The End. Te da poderes de fotosíntesis al camuflarte en el entorno, con los que podrás recuperar tu Estamina.
**Localización:** sorprende a The End por la espalda y apúntale a la cabeza tres veces.

### FUEGO
**Descripción:** el uniforme de The Fury. Reduce el daño por quemaduras y explosiones a la mitad.
**Localización:** derrota a The Fury con tranquilizantes.

### ESPÍRITU
**Descripción:** el uniforme de The Sorrow. Elimina el ruido que hace Snake al caminar y absorbe la energía vital a tus enemigos siempre que utilices ataques CQC.
**Localización:** alcanza el final del río en la pelea contra The Sorrow.

UNIFORME GA-KO

### GUERRA FRÍA
**Descripción:** el uniforme de Volgin. Los enemigos soviéticos dudarán antes de atacarte.
**Localización:** derrota a Volgin con tranquilizantes.

### SERPIENTE
**Descripción:** el uniforme de The Boss sirve para todo tipo de escenarios.
**Localización:** derrota a The Boss.

### GA-KO
**Descripción:** llevarlo puesto te permite escuchar el sonido de las Ranas Kerotan. Por lo demás es normal.
**Localización:** Chyornyj Prud. En la parte Noreste de la zona, en el agua.

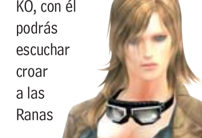
### ANIMAL
**Descripción:** camuflaje de piel de animal. Elimina el temblor de manos de Snake al apuntar en primera persona.
**Localización:** derrota a Ocelot con tranquilizantes.

### MOSCA
**Descripción:** un uniforme que huele mal: atrae a las moscas y repele a los soldados. Tú verás si te compensa...
**Localización:** Laboratorio de Graniny Gorka, Segundo Piso. Dentro del baño, cuya puerta está cerrada. Tírala a patadas y tómalo.

### BANANA
**Descripción:** un uniforme con un estampado de plátanos que hace que cualquier comida parezca estupenda a Snake, por muy mala que sea ésta.
**Localización:** completa los 5 niveles del minijuego Snake contra Mono obteniendo el primer lugar en todos.

## RANAS KEROTAN

Las ranas Kerotan son pequeños peluches con aspecto de rana Gustavo que se encuentran escondidos en algunos escenarios del juego. Recuerda que sólo hay una rana por cada escenario, y que tendrás que dispararle para "capturarla". Si aciertas el tiro, la rana hará sonar una ridícula cancioncilla. Si te matan en la zona antes de salir, deberás volver a disparar a la rana para darla por "cazada". Cuando consigas todas las ranas, las 64 que hay escondidas en todo el juego, obtendrás un nuevo camuflaje. ¡Ah, por cierto! Si consigues el camuflaje GA-KO, con él podrás escuchar croar a las Ranas Kerotan ¡no se te podrá escapar ni una!

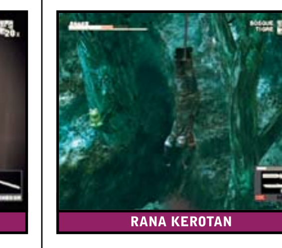




- **Sur de Dremuchij (Misión Virtuosa):** Avanza por la derecha y sube por la rampa: la rana está sobre la cuesta, pégate a la izquierda para verla.
- **Zona pantanosa de Dremuchij (Misión Virtuosa):** Después de cruzar el pantano, avanza hasta que veas varios árboles en el centro. Pégate a ellos y da la vuelta hacia el sur: encontrarás la rana sobre una roca.
- **Norte de Dremuchij (Misión Virtuosa):** La encontrarás en el noreste. Ve por el camino de la derecha en la segunda bifurcación y busca un tronco vertical hueco junto a otro caído. Súbete al caído para ver, sobre el vertical hueco, a la rana.
- **Dolinovodno (Misión Virtuosa):** Encima del poste que hay a la izquierda en el principio del puente.
- **Rassvet (Misión Virtuosa):** Ve hasta las escaleras que hay en el edificio en ruinas: desde allí debes ver una abertura en la pared. Dentro hallarás la ranita.
- **Este de Dremuchij:** Avanza hasta la zona central y busca en los troncos que hay al este.
- **Norte de Dremuchij:** Súbete al árbol del centro, el único por el que puedes trepar, y gira hacia el este para descubrir a la rana sobre una roca.
- **Zona pantanosa de Dremuchij:** Ve a la zona con más cocodrilos, casi al principio del pantano. La rana está en una de las esquinas de arriba.
- **Sur de Dremuchij:** Ve hacia el sur y después hacia el oeste. Pasa los troncos que impiden el paso y encontrarás la rana en una roca al norte de la siguiente zona.
- **Dolinovodno:** Sobre uno de los postes del puente.
- **Rassvet:** Ve a la escalera del edificio en ruinas. Verás unos cilindros: la rana está junto a uno.
- **Chyornyj Prud:** Métete en el agua y ve hacia el norte. Antes de salir, busca un árbol grande dentro del agua. Está junto al tronco.
- **Sur de Bolshaya:** En la tercera reja electrificada (por la que puedes pasar). Sigue la reja hacia el este hasta llegar a unos árboles, allí encontrarás la rana.
- **Base de Bolshaya:** Bajo el escritorio, en el edificio de las camas.
- **Grieta de Bolshaya:** Ve hacia el este. En la última roca gira hacia el sur. Verás la rana cruzando el precipicio, cerca de un árbol.
- **Cueva de Chyornaya:** Sobre el muro en la zona en la que están las Gafas de Visión Nocturna.
- **Cueva de Chyornaya Peschera:** En la pelea con The Pain, fíjate en el agujero del techo de la cueva.



RANA KEROTAN



RANA KEROTAN

RANA KEROTAN

• **Entrada de la Cueva Chyornaya Peschera:** Hay un área más amplia en la zona que conduce al norte, donde están las minas Claymore y la munición. Busca la rana a la entrada.
• **Sur de Ponizovje:** Dentro de una alcantarilla de drenaje, bajo el agua.
• **Oeste de Ponizovje:** En una alcantarilla de drenaje, bajo el agua.
• **Almacén de Ponizovje:** Sobre una de las vigas del techo.
• **Sur de Graniny Gorki:** En la rama de uno de los árboles de la parte norte.
• **Exterior del laboratorio de Graniny Gorki:** En la parte exterior de los muros, cerca del agujero que hay en la pared que da acceso al Laboratorio, entre los troncos de dos árboles.
• **Exterior del laboratorio de Graniny Gorki:** En la parte interior de los muros. Mira por las ventanas de la caseta con la puerta cerrada con maderos.
• **Laboratorio de Graniny Gorki (Primer y Segundo Piso):** Sobre las taquillas del piso bajo, en la parte este del Laboratorio.
• **Exterior del laboratorio de G. Gorki (Sótano 1, Este):** En la última celda.
• **Exterior del laboratorio de G. Gorki (Sótano, Oeste):** Sobre el mueble del cuarto de la televisión.
• **Sur de Syvatogornyj:** Cerca de la entrada que lleva al Almacén de Ponizovje.

• **Oeste de Svyatogornyj:** En la parte suroeste de la zona, busca el único tronco hueco que hay en esa zona y mira encima de la roca de al lado. Ahí verás a la rana.
• **Este de Svyatogornyj:** En una estantería en el cuarto de las camas.
• **Sur de Skrovenno:** Sobre la roca que está justamente detrás del almacén de munición.
• **Norte de Skrovenno:** La rana se encuentra pegada a la pared que divide los dos accesos, junto al tronco de un árbol que está pegado a la roca.
• **Oeste de Skrovenno:** Sigue el río hasta la cueva, échate al suelo y verás la rana dentro de una pequeña cueva.
• **Túnel de Krasnogorje:** Detrás de uno de los contrafuertes de las paredes (utiliza la vista en primera persona).
• **Base de la Montaña de Krasnogorje:** En la esquina de arriba de la roca por la que llegas a la Ladera de Krasnogorje.
• **Ladera de la Montaña de Krasnogorje:** La rana está encima del techo de una de las casetas de esa zona. Mira bien.
• **Cima de la Montaña de Krasnogorje:** En la parte sur, junto a las rocas con nieve.
• **Ruinas de la Cima de la Montaña de Krasnogorje:** Encima de la torre con el número "07".
• **Túnel Subterráneo de Groznyj Grad:** Antes de la pelea con The Fury, baja las escaleras y sigue el pasillo. Al salir, da la vuelta y usa visión con zoom para fijarte en la luz del fondo. La rana está al lado.
• **Sureste de Groznyj Grad:** En una esquina de la azotea de la Sala de Torturas.

• **Suroeste de Groznyj Grad:** En el almacén marcado con el número "67". Puedes ver la rana a través de la puerta, sobre el cañón de un tanque.
• **Noreste de Groznyj Grad:** En la salida de desagüe cercano al almacén de comida.
• **Noroeste de Groznyj Grad:** En la parte norte de la zona. Sube a la escalera y encárate hacia la siguiente, de color rojo y junto a una torre. La rana está encima de la escalera.
• **Laboratorio de Armas de Groznyj Grad, Ala Este:** Encima del mueble que está en el segundo piso, enfrente de las taquillas.
• **Sala de Torturas de Groznyj Grad:** Bajo el escritorio, en el cuarto cercano a las celdas.
• **Tikhogorny:** Es tan fácil como darte la vuelta desde donde empiezas el juego y buscar la rana situada junto a un tronco en el río.
• **Tikhogorny, Detrás de la Cascada:** En cuarto de la escalera, date la vuelta y mira encima del tubo de enfrente.
• **Laboratorio de Armas de Grozny Grad (Corredor del Ala Oeste):** Date la vuelta: verás la rana sobre uno de los postes.
• **Laboratorio de Armas de Grozny Grad (Ala Principal):** Ve al tanque de combustible del extremo noroeste. La rana está sobre una de las máquinas al este.
• **Laboratorio de Armas de Grozny Grad (Planta Baja del Ala Principal):** Cuando empiece la pelea, gira a la izquierda y mira arriba para ver la rana.

• **Grozny Grad (Motocicleta, Parte 1):** Eva parará la moto en una parte en la que disparan desde arriba, en un pasillo entre dos edificios. Gira al este para ver la rana sobre una torre.
• **Grozny Grad (Motocicleta, Parte 2):** La segunda vez que Eva se detiene, gira para ver las máquinas amarillas: la rana está en el asiento de una de ellas.
• **Grozny Grad (Motocicleta, Parte 3):** Deja que Eva conduzca la motocicleta hasta que gire y dé una vuelta hacia la izquierda. Entonces, comienza a mirar a la izquierda: verás unos letreros. ¡Tendrás que ser muy rápido para disparar o se te pasará!
• **Grozny Grad (Motocicleta, Parte 4):** Igual que la anterior, pero esta vez en los letreros que aparecen justo a la derecha.
• **Grozny Grad, Puente (Pelea):** Justo al comenzar la pelea con Volgin, localiza la torre que hay detrás de ti y mira allí.

• **Grozny Grad, Puente (Francotirador):** Quítate el SVD y ponte en pie. Vuelve a ponértelo y observa los dos arcos que hay bajo el puente. Verás la rana en el arco más alejado.
• **Grozny Grad, Norte del Puente (Motocicleta, Parte 5):** En la parte donde está el bloqueo de soldados en el camino, verás unas barreras blancas y rojas. Busca la rana entre la primera y la segunda.
• **Sur de Lazorevo (Motocicleta, Parte 6):** Cuando entres en esta zona, gira a la derecha. En uno de los primeros troncos que hay pegados al camino está la rana.
• **Norte de Lazorevo (Motocicleta, Parte 7):** Cuando entres en esta zona, gira a la izquierda para ver a la rana encima de una de las primeras rocas del camino.
• **Oeste de Zaozyorje:** En la intersección, toma el camino del oeste.

Sigue avanzando hasta que llegues a un árbol que sirve como puente. Allí, gira al este y verás una abertura. La rana está debajo.
• **Este de Zaozyorje:** En la intersección verás un árbol grande. La rana está entre el tronco y la roca que hay detrás.
• **Rokovoj Bereg:** Durante la pelea con The Boss, ve a la parte sur del escenario y busca en lo alto de los árboles que hay allí.

## CAMUFLAJES FACIALES

### AGUA
**Descripción**: Efectiva cuando estás sumergido en el agua.
**Localización:** Sur de Ponizovje. Tras derrotar a The Fear, regresa a esa zona. La máscara está en el agua, cerca de la Cueva Chyornaya Peschera.

### NIEVE
**Descripción**: Para zonas muy claras, aunque no haya nieve.
**Localización:** Base Bolshaya, dentro de la trinchera.

DESIERTO

### ZOMBI
**Descripción**: imita a un muerto viviente.
**Localización:** detrás de la celda de Sokolov.

### DESIERTO
**Descripción**: Efectiva en terrenos montañosos.
**Localización:** almacén de Ponizovje.

### OYAMA
**Descripción**: máscara japonesa.
**Localización:** laboratorio de Graniny Gorka, Primer Piso. En el conducto que conecta el Laboratorio con el patio exterior del edificio.




KABUKI

### KABUKI
**Descripción**: pintura que se asemeja al protagonista del teatro Kabuki.
**Localización:** Tikhogornyj. Después de que Eva te dé tus cosas, sumérgete en el agua de la cascada, en la zona anterior.

### INFINIDAD
**Descripción**: símbolos verticales.
**Localización:** captura viva a una serpiente Tsuchinoko.






INFINIDAD

# Prince of Persia
## El alma del Guerrerro

**EN SU NUEVA AVENTURA, EL PRÍNCIPE NO LUCHA POR SUS SERES QUERIDOS O EN NOMBRE DE SU REINO. SU ÚNICO OBJETIVO ES SALVARSE A SÍ MISMO DE UNA MUERTE INEVITABLE A MANOS DEL DAHAKA. ¿OS CREÉIS LO BASTANTE VALIENTES COMO PARA DESAFIAR AL DESTINO?**

## MEJORAS Y CONSEJOS

### PERSECUCIÓN

• **Recordar:**
El poder más eficaz del Príncipe sirve para la exploración y la batalla. Mantén pulsado **R1** para que el tiempo retroceda unos segundos mientras se agota la media luna. Así, si caemos a un abismo, podremos retroceder al momento previo a la caída. Si la usamos al luchar nos da incluso la posibilidad de resucitar tras un ataque mortal.

### LA FORTALEZA

• **Primera mejora:**
Que no se te pase por alto: antes de entrar en el puesto de Guardia y activar el interruptor de salida, sal al patio exterior por la puerta más alta. Tras unas vasijas hay un interruptor que abre una escotilla: entra por ella rodando por el suelo y supera las trampas. Merece la pena, pues obtendrás el primer aumento de salud...

• **Segunda mejora:**
Sube a la terraza más alta, rompe los barrotes con la espada y usa el cajón para subir al hueco que encontrarás en el techo. Sigue el pasillo para alcanzar la Segunda Mejora. **NOTA:** A esta mejora sólo posible acceder si tienes en tu poder la Espada de Escorpión.

• **Tercera mejora:**
Antes de escapar del derrumbe en la Sala de Sacrificio puedes encontrar otra Cámara Secreta tirando del asa del monumento que está situado en el altar principal. Baja por la escalinata y supera las trampas para obtener una nueva mejora de salud.

### VIAJES EN EL TIEMPO

• **Tormenta:**
Pulsa una vez **R1** para hacer que la acción se ralentice y todo vaya a cámara lenta. Esa ralentización no influye al Príncipe, que se moverá y atacará a la velocidad habitual.

• **Cámaras:**
En esta aventura es necesario moverse constantemente entre el Pasado y el Presente. Para semejante proeza cuentas con las Cámaras del Tiempo.

Si quieres activarlas debes presionar los cuatro interruptores de las paredes, en un orden que es siempre aleatorio. Tras cada viaje, conseguirás más poder de las Arenas.

### LA TORRE MECÁNICA

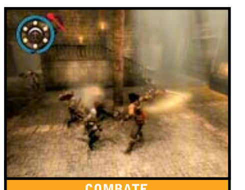
• **Tercera mejora:**
Gira la palanca de la Sala de Acceso dos veces a la derecha. Se moverán las columnas de piedra dando paso a un camino en la zona más baja. Desciende por los muros y alcanzarás la tercera Cámara Secreta. Una vez mejores la energía del príncipe, vuelve y coloca la palanca en la posición anterior.

• **Combate**
Muchas veces te verás rodeado por enemigos, sin arenas y con la salud al límite. En esta situación el único aliado es el entorno. Gracias a él podrás realizar golpes como el Rebote sobre Muro o la Caída de Ángel (corriendo por la pared), los cuales causan daño a más de un enemigo o los dejan noqueados.

RECORDAR



TORMENTA



COMBATE

(Manteniendo ▲ maza) ......... Ataque maza
(Manteniendo ▲ daga) ......... Ataque daga

• **Acrobacias (hacia enemigo):**
✖, ✖ ........... Rebotar en enemigo
✖, ■ ........... Mandoble aéreo
✖, ■, ■ ...... Aterrizar y Cortar
✖, ▲, ▲ ........ Patada Aérea
✖, ● ................ Lanzamiento de Arma

### TÉCNICAS CON ARMAS SIMPLES

• **Mano izquierda:**
▲ ....................................... Agarrar
(Mantener) ▲........ Escudo Humano
▲, ✖ ..................... Coger Enemigo
▲, ■ ..................... Coger y Cortar
▲, ▲ ..................... Coger y Lanzar
▲, ● (repetidamente)..Estrangular
▲, ● (enemigo debilitado) .. Robar arma y matar

• **Defensa:**
(Mantener) **R1** ............. Bloquear
(Mantener) **R1** + ■ Contraataque
(Mant.) **R1** + ▲... Devolver Patada
● ................................ Coger Arma

• **Mano derecha:**
■......................... Mandoble Simple
■, ■..................... Mandoble Doble
■, ■, ■ ............... Mandoble Triple
■, ■, ■, ■ .... Mandoble de Furia
(Enemigo en tierra) + ■ ..Furia de Asha
(Mantener) ■......... Ataque Espada Derecha.

• **Acrobacias (hacia enemigo):**
✖, ✖ ............. Rebotar en enemigo
✖, ■ .................. Mandoble Aéreo
✖, ■, ■ ........... Aterrizar y Cortar
✖, ▲ ...................... Patada Aérea
✖, ● ................. Mandoble Aéreo
✖, ●, ● Aterrizar y robar arma del enemigo a la vez

### TÉCNICAS DE MOVIMIENTOS

✖............................................ Saltar
✖, ■ ..................... Salto realizando a la vez un mandoble
✖, ▲ ..................... Salto realizando a la vez una patada
(Pulsar Pad + ✖).................. Rodar
(Pulsar Pad + ✖ ■) Girar y Pinchar

• **Hacia la pared:**
✖ ................. Salto sobre un muro y Acrobacia a continuación
■........... Ataque sobre muro picado
▲ ...................... Patada de Muro

• **Carrera arriba:**
■ ........................ Caída del Ángel
■, ■ ........ Remate Caída del Ángel
▲................. Ataque giro de Espada

• **Hacia columna:**
■ ............. Trituradora de Columna
▲ ..................... Patada de Columna

## EXTRAS Y CURIOSIDADES

### GALERÍA DE ARMAS

Las características de cada arma quedan descubiertas cada vez que obtengáis un arma secundaria de un rival. Puedes conocerlas en el Menú Principal, en la sección de Armas.

### GALERÍA DE VÍDEOS

Desbloquear todas las secuencias para disfrutar de ellas cuantas veces queráis.

### CÓMO SE HIZO

**El proceso de creación del juego** junto a la historia de la saga y de **Jordan Mechner, su creador.**

### GALERÍA DE PERSONAJES Y ESCENARIOS

Existen un total de cincuenta ilustraciones e imágenes del desarrollo del juego ocultas en los **cofres repartidos por todos los escenarios**. ¡¡¡A por ellos!!!

### GALERÍA DE ILUSTRACIONES

Esta selección de ilustraciones es accesible tras completar el juego, pero bajo **el final alternativo**.

### ARMAS SECRETAS

Son cinco armas secundarias, muy eficaces e indestructibles. Eso sí: si te deshaces de ellas no podrás recuperarlas de ninguna forma. Búscalas en estos lugares:

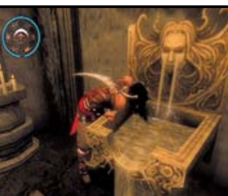
• **Palo de Jockey**
DÓNDE: Sala de Acceso
Junto a la entrada a la Cámara de Mejora de Salud, en la Sala de Acceso. Mueve la palanca del centro una segunda vez y baja por los bloques de piedra.

• **Oso de Peluche**
DÓNDE: Torre Mecánica
En la parte media, en el Pasado, verás una cascada. Baja por el hueco y encontrarás un armero con el osito.

• **Espada de Luz**
DÓNDE: Cavernas
Tras abrir la puerta de salida, bajo la niebla (el interruptor no está lejos), sigue el sendero hasta llegar a un agujero.

• **Flamingo**
DÓNDE: Torre Vegetal
Se encuentra en la zona de balconadas, en el presente. Busca un interruptor en forma de tirador, en el techo y debajo encontrarás la espada.

• **Puño de Rayman**
DÓNDE: Catacumbas
Gira a la derecha desde las escaleras y luego salta hacia la izquierda. El Puño se encuentra **en el armero, frente a la verja.**


FUENTES

• **Quinta mejora:**
En la siguiente zona hay una puerta quebradiza, a la derecha del escenario. Debes provocar una explosión de Carroñero para abrirte paso, por medio de los monstruos que te arroja el Thrall. Evita las trampas y llegarás a la Mejora.

## TORRE VEGETAL

• **Fuentes:**
Sólo existe un modo de recuperar la salud: beber de las fuentes que hay por la Fortaleza, que además son también el medio para salvar nuestros progresos. Usa estas fuentes o bien cualquier zona con agua, como charcos o estanques.

• **Sexta mejora:**
Ve a la esquina inferior izquierda y verás un hueco: desciende por él utilizando una serie de cornisas hasta alcanzar una cámara oculta. Te conduce a la sexta mejora de salud.

• **Séptima mejora:**
Antes de salir, busca un saliente detrás de la palanca y sube a la entrada a un pasillo. Las trampas son aquí más escasas pero igual de peligrosas. El premio: la ansiada séptima Mejora de Salud.

VIENTO DESTINO

## PRISIÓN

• **Octava mejora:**
Antes de continuar hacia la biblioteca, fíjate en dos puertas agrietadas, a ambos extremos de la Prisión. La de la derecha oculta un interruptor y si rompes la segunda descubrirás la puerta que abre dicho resorte. Actívalo, ralentiza y corre a la puerta opuesta antes de que se cierre.

• **Aliento destino:**
Al mantener pulsados **R1 + L1** el Príncipe acumula energía de las arenas y la lanza en un brutal golpe, que derriba temporalmente a los enemigos más próximos.

• **Viento destino:**
Esta técnica es una versión más poderosa del ataque Aliento del Destino. La descarga de energía tiene el doble de poder, pero también consume más Arena.

## BIBLIOTECA

• **Ciclón destino:**
Es la tercera versión de este poderoso ataque, y la más eficaz. Pulsa y mantén **R1** y **L1** tres veces. Concentra todo el poder de las Arenas y lanza una tremenda descarga que afecta incluso al Príncipe.

ESPECTRO DE LAS CAVERNAS

## REGRESO AL TRONO

• **Estragos:**
Los Estragos del Tiempo se activan pulsando a la vez **R1** y **L1**. La acción se ralentiza, pero ahora el Príncipe se mueve a una velocidad sobrehumana. Es posible eliminar a docenas de enemigos en sólo unos segundos, hasta que se agote la Arena.

## CAVERNAS

• **Espectro de las arenas:**
Nuevo look, nuevos poderes. Ahora que eres el Espectro de Arena nunca te quedarás sin depósitos de poder, pero sin embargo tu salud se reducirá gradualmente (algo malo tenía que tener, ¿no?).
Cuidado, porque si te descuidas es muy fácil que te encuentres con la energía al mínimo de forma repentina. Por cierto, tus habilidades físicas son las habituales.

## MUERTE DE UN PRÍNCIPE

• **Novena mejora:**
Hay una vidriera justo enfrente de la que ha destrozado el Dahaka. Ve hasta ella y entra por el hueco que descubrirás a la derecha. De esta forma accederás a la última mejora.

# ENEMIGOS

## SHAHDEE

Este es el primer combate contra Shahdee, y te permitirá familiarizarte con el patrón de ataque de tu enemiga. Shahdee sabe atacar con patadas, combos, ataques que empalan y hasta golpes en las "joyas reales". Cúbrete durante uno de sus combos y, poco antes de que llegue el cuarto golpe, pulsa Ataque en su dirección para realizar uno de tus combos. Usa las paredes del puente para impulsarte en un ataque con rebote, con cuidado de no quedar indefenso. Cuando vuestras espadas choquen, "machaca" sin piedad el botón de Ataque para romper su defensa y así conseguir "colar" un par de estocadas. Y tranquilo, que conseguirás superar el combate sólo con reducir su barra de salud un 50%...

## SHAHDEE (II)

La guardaespaldas de la Emperatriz cuenta con golpes que pueden romper vuestra defensa. Si te alejas demasiado Shahdee lo aprovechará para derribar a Kaileena. Atácala siempre que puedas por la espalda, usa los muros para impulsarte y contrarresta sus combos con ▲ ó ■ antes de que termine su golpe. ¡No olvides rematarla!

## EL GRAN GOLEM

No pienses bajo ningún concepto en liarte la manta a la cabeza y atacar de frente al Golem... a no ser que busquéis una muerte tan rápida como segura. En lugar de lanzarte a lo loco, busca su punto débil, que no es otro que sus ligamentos de las rodillas. Para facilitar las cosas, usa Ojo de la Tormenta y ataca esta zona de las piernas. Cuando caiga de rodillas, pulsa ✖ y subirás a su espalda. Debes romper la armadura del casco para poder clavar la espada en la nuca. Y no te desesperes pronto, porque puede de llevarte más de un intento...

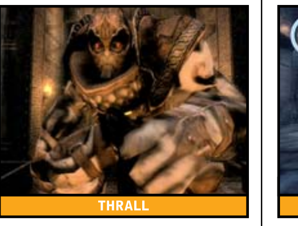

EL GRAN GOLEM

## THRALL

Este enemigo es una variante de Golem aún más poderosa si cabe. El Thrall requiere más de un intento para romper el dichoso blindaje de su cuello. Por suerte, lo que gana en fuerza lo pierde en velocidad, así que si cuentas con suficientes depósitos de arena no te costará ralentizar la acción mientras atacas sus ligamentos, y utiliza el mismo método de acción mientras golpeas su nuca subidos a su espalda. ¡Y ya está!

## KAILEENA

Pese a contar con combos que pueden romper la defensa del príncipe, te basta y te sobra con evitar el último golpe para salir indemne. Utiliza Ojo de la Tormenta para atacarla sin problemas, y presta atención cuando Kaileena invoque a sus Guardianas, para liquidarlas cuanto antes y conseguir las Arenas que dejan sus cuerpos.


THRALL

Repite este esquema de combate y no tardaréis en derrotar a esta enemiga.

## BRUTO

Sin duda el Golem más brutal, casi invulnerable, rápido y de fuerza desproporcionada. No puedes evitar ni sus golpes ni sus embestidas, así que utiliza contínuamente el Ojo de la Tormenta para ralentizar la acción, tanto al atacar sus ligamentos como cuando consigas subir a su espalda.

## GRIFO

Este mitológico ser es prácticamente invencible... pero también lo eres tú, gracias a tu nueva encarnación como Espectro de las Arenas. El Grifo cuenta con un pico, sus garras y una cola con espolones, pero tu dispones de poder ilimitado para ralentizar la acción y atacar a sus costados. Ojo con sus embestidas, pero por lo demás lo tendrás "chupao".

GRIFO

# TÉCNICAS DE LUCHA

## TÉCNICAS ARMAS DOBLES

• **Mano derecha:**
■ .............................. Mandoble Simple
■ .............................. Mandoble Simple
■, ■ .......................... Mandoble Doble
■, ■, ■ .................... Mandoble Triple
■, ■, ■, ■ ........ Mandoble de Furia
■, ▲ .................... Rencor de Orontes
■, ▲, ▲ .................. Ira de Zoroastro
■, ■, ▲............. Cólera de Ptolomeo
■, ■, ▲, ▲ .... Indignación de Cyrus
■, ■, ▲, ▲, ▲ .... Enfado de Darius
■, ■, ▲, ▲, ■ .. Represalia de Azad
■, ■, ▲, ▲, ■, ■ ........ Represalia furiosa Azad
■, ■, ■, ▲...... Desquite de Ahriman
■, ■, ■, ▲, ▲ Venganza de Mithra
(Enemigo en tierra) ■ .. Furia de Asha
(Mantener) ■ ........... Ataque Especial

• **Mano izquierda:**
▲ ..............................Brisa Angustiosa
▲, ▲ ................. Ráfaga Desgraciada
▲, ▲, ▲ ........... Vendaval Miserable
▲, ■ .................Torbellino Doloroso
▲, ■, ■............... Remolino Olvidado
▲, ■, ■, ■ Remol. Furioso Olvidado
▲, ■, ■, ▲ ........Tornado Pestilente
▲, ■, ■, ▲, ▲ ........... Ciclón Hostil
▲, ▲, ■ ............. Tormenta de Dolor
▲, ▲, ■, ■ ...... Tempestad Agónica
▲, ▲, ■, ■, ■ .. Tempestad Furiosa
▲, ▲, ■, ■, ▲ .. Huracán Penitente
▲, ▲, ■, ■, ▲, ▲ Tifón Tormentoso
(Manteniendo ▲ espada) ........ Ataque espada
(Manteniendo ▲ hacha) Ataque hacha

• **Defensa:**
(Mantener) **R1**........................ Bloqueo
(Mantener) **R1 + ■**...... Contraataque
(Mant.) **R1 + ▲** ........ Devolver Corte Doble.
● ................................... Arrojar Arma
(Mantener ●)...... Ataque Lanzar Arma

# Splinter Cell
## Chaos Theory

**CUANDO TU RUTINA DIARIA ES SALVAR EL MUNDO, NO PRESTAS MUCHA ATENCIÓN A QUIÉNES SON LOS MALOS. TÚ SÓLO VAS, TE LOS CARGAS Y DEL PAPELEO QUE SE ENCARGUEN OTROS. A VECES LA COSA PUEDE PONERSE UN POCO FEA, PERO PARA ESO ESTAMOS AQUÍ, PARA AYUDARTE CON ALGUNOS CONSEJITOS E INDICARTE LOS OBJETIVOS PARALELOS Y BONUS.**

## MEJORAS Y CONSEJOS

• **A veces encontrarás objetos en el suelo.** Haz que Fisher los recoja, porque pueden serle útiles. Por ejemplo, para lanzarlos y distraer a los guardias durante unos segundos (los suficientes para pasar por su lado sin que se den cuenta de tu presencia).
• **Sólo las bombillas desnudas y los tubos de neón** pueden destruirse con un disparo o interferirse con el MPO. No malgastes balas con los otros tipos de luces, será algo inútil. Además, disparar a las bombillas provoca ruido, aunque si usas el MPO no tendrás ese problema.
• **Interroga a todo los personajes que encuentres** para saber más sobre la historia. Algunos objetivos secundarios o paralelos sólo pueden conseguirse de esta manera, recuérdalo. Después, noquéales pulsando L1 y deshazte de los cuerpos en algún lugar oscuro.
• **Cuando en un escenario se te indica** que las alarmas están activadas, significa que si el enemigo advierte tu presencia tres veces consecutivas la misión acabará. Sé muy cuidadoso y ten esto siempre en mente.
• **Cierra las puertas después de entrar:** los guardias podrían mosquearse si las ven abiertas.
• **Oculta los cuerpos de tus víctimas en lugares oscuros** para que no puedan verlos el resto de enemigos de la zona.
Si los ven, es muy posible que den la voz de alarma al grito de: "¡Tenemos una baja!", cosa que no nos interesa, ¿verdad?
• **Muchas veces no tendrás que hackear las puertas,** porque algunos soldados bajo presión son capaces de cantar cualquier cosa, incluidos los códigos de acceso. Ya sabes qué hacer.
• **Tus enemigos no tendrán un blanco claro** si usas a un malo como escudo humano, así que siempre que puedas usa uno.
•**Usa la opción de escanear a distancia** os ordenadores y las cámaras de vigilancia para evitar riesgos innecesarios. Aunque así no es tan divertido, claro

### 100% DE BUEN ESPÍA

**Obtener una puntuación final del 100%** te resultará un poco complicado, pero merece la pena intentarlo. Presta atención a las siguientes claves:
• **No mates a nadie,** mejor utiliza L1 para noquearles.
• **No uses la fuerza bruta.** Es muy divertido jugar en modo Asalto, pero no conseguirás pasar del todo desapercibido.
• **No actives ninguna alarma,** y que ningún enemigo te huela siquiera. De esta forma avanzar en el juego será coser y cantar.
• **Completa todos los objetivos:** primarios, secundarios, paralelos y de bonus, en cada nivel.
• **Oculta todos los cuerpos que elimines,** porque con que sólo descubran uno te fastidiarán la puntuación. Lo mejor es que los ocultes en sitios muy oscuros y poco transitados.

NO ACTIVES NINGUNA ALARMA





COMPLETA LOS OBJETIVOS

OCULTA LOS CUERPOS

## TÉCNICAS DE SIGILO Y COMBATE



PRESA NO LETAL



PRESA LETAL

MOVIMIENTOS DE SIGILO

### MOVIMIENTOS DE SIGILO

Son acciones para no alertar al enemigo. Representan la mejor opción para avanzar sin ser descubiertos o no dejar rastro de nuestro paso.
• **Recoger cuerpo:** Funciona igual que con un objeto, y permite escoger esta opción en la pantalla de "Acción" para trasladar el cuerpo del enemigo hasta un escondite.
Con ✖ el traslado es lento, mientras que con ▲ es más rápido.
• **Cubrirse:** Presiona ▲ para ocultarte bajo mesas o cajas.
• **Salto amortiguado:** Al dejarte caer, mantén pulsado ▲ para amortiguar el ruido.
• **Trepar:** Es posible escalar por una tubería vertical o cable al pulsar ● junto a ese objeto.
• **Colgarse:** Puedes subirte a los salientes pulsando ▲. Puedes subir del todo si hay espacio. También puedes moverte por el saliente de un lado a otro o descolgarte con ●.

### MOVIMIENTOS AVANZADOS

Son relacionadas con la interacción con determinados objetos.
• **Tirolina:** Cuando encuentres un cable de este tipo, pulsa ▲ para deslizaros por él. Si pulsas el mismo botón, Sam se agarrará con las piernas a la cuerda de la tirolina.
• **Salto abierto / semiabierto:** Si estás en un pasillo estrecho, pulsa ▲ para saltar y sujetarte de piernas abiertas. Puedes disparar.
• **Mano a mano:** Las tuberías verticales son un buen modo de cruzar una estancia peligrosa. Pulsa ▲ para agarrarte a ellas. Si lo pulsas otra vez te agarrarás de pies y manos. Puedes disparar colgado.
• **Rappel:** Colócate junto a un punto de enganche (si lo indica la pantalla de Acción) y seleccionad Rappel. Con ▲ puedes darte impulso. Se puede disparar.
• **Pegar la espalda a la pared:** Junto a un muro pulsa **L3** para pegar la espalda a esa superficie.

### MOVIMIENTOS LETALES

• **Ataque cuerpo a cuerpo letal:** Frente a un enemigo pulsa **L1**.
• **Presa letal:** Mientras tienes agarrado a un personaje pulsa **L1**.
• **Matar desde el agua:** Mientras estás en una superficie con agua, espera a que se acerque un personaje y pulsa ✖.

### MOVIMIENTOS NO LETALES

• **Agarrar:** Acércate en silencio a un enemigo y selecciona esta opción en Acciones.
• **Ataque cuerpo a cuerpo no letal:** Se realiza del mismo modo que el ataque letal (**L1**), pero deja inconsciente al enemigo.
• **Agarre inverso:** Colgado de una tubería vertical, sitúate sobre un personaje y, cuando se active la Ventana de acciones, elige "Ataque Letal" o "No Letal", como prefieras. Para volver a colgarte presiona ●.
• **Presa no letal:** Durante la presa debes pulsar el botón **R1**.

## MODO COOPERATIVO

En este modo dos jugadores pueden superar misiones juntos, compartiendo objetivos, armas y hasta salud, por lo que la colaboración es vital.

### MOVIMIENTOS CONJUNTOS

• **Empujón:** un personaje pulsa agachado "Cooperación" y el aliado pulsa el mismo botón.
• **Salto largo:** un personaje se sitúa de espaldas y pulsa "Cooperación". El otro pulsa "Cooperación" y es lanzado.
• **Escalera humana:** un personaje colgado pulsa Cooperación para agarrar al aliado, que pulsa Cooperación.

### MOVIMIENTOS ESTÁTICOS

• **Rappel:** un compañero controla la cuerda con **L1** o **R1**. El aliado puede disparar mientras desciende.
• **Colgar:** como antes, pero el aliado que cuelga puede pulsar Acción para colgarse y disparar.
• **A hombros:** un personaje se queda de espaldas e inicia la Acción y el otro jugador la completa. El aliado a hombros puede disparar.

### ACCIONES COMPARTIDAS

• **Vista compartida:** cuando un personaje active una cámara, el otro puede escoger Vista Compartida.
• **Reanimar:** si uno de los dos cae inconsciente su compañero puede reanimarle. Sólo tiene 30 segundos.
• **Compartir equipo:** un personaje elige un objeto y, con él en la mano, se acerca a su compañero y selecciona "Entregar".

## OBJETIVOS PARALELOS Y BONUS

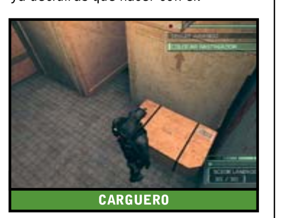
### NIVEL 1: EL FARO

• **Escanea cinco cajas que contienen armamento.** Colócate junto a las cajas con armamento, son fáciles de distinguir. y utiliza el MPO con **R3**.

### NIVEL 2: CARGUERO

• **Coloca dispositivos de rastreo en las 6 cajas de armas ilegales.** La primera está en la primera sala de cajas a la que llegas. Pasa a la sala contigua izquierda pegándote a la pared. Verás la caja cerca, en el suelo.
La segunda está en la cubierta del Deck A, donde tienes que usar el ordenador para leer el Registro del cargamento. Sal por la puerta de la sala del ordenador y, al final del pasillo, saldrás a la cubierta donde está la caja.
La tercera está en las cocinas del Deck B ; la cuarta, a un lado de la entrada al Puente. La penúltima está en la cubierta del Deck D, junto a las escaleras. Sal por el puente de mando. Y la última, en la cubierta más baja: déjate caer por la barandilla desde la pasarela que te lleva al punto de Extracción.

• **Interroga a Hugo Lacerda.** No te precipites cuando captures a este tipejo. Interrógale primero y después ya decidirás qué hacer con él.


CARGUERO


BANCO

### NIVEL 3: BANCO

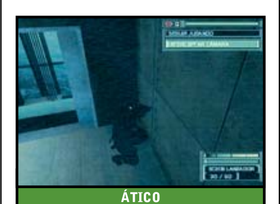
• **Envía correos falsos para que parezca que está hecho desde dentro.** Hackea el ordenador que hay en la segunda planta del Ala Este, donde tienes que utilizar a uno de los guardias para superar los láseres del suelo. De esta forma se introducirán los correos, aunque todavía no estará completado el objetivo. Ahora tendrás que colocar los correos en los ordenadores. Regresa a las tres salas donde encontraste los accesos para desactivar la apertura de la cámara acorazada. Hackea los códigos de seguridad que habrán aparecido en los ordenadores e introduce los e-mail falsos. En total hay 7 ordenadores desde los que puedes mandar los correos falsos. Recuerda recorrer todo el banco una vez abras la caja acorazada para encontrarlos.

### NIVEL 4: ÁTICO

• **Hackea las cámaras del ático.** Hay seis cámaras vigilando el ático. Recuerda que sólo las podrás ver utilizando las Gafas de Visión Nocturna. La primera cámara que debes interceptar se encuentra atravesando el conducto de ventilación que hay al final de la cornisa a la que llegas después de cruzar por el cable. La segunda cámara está a la derecha del hueco del ascensor, cuando subes al ático.
La tercera y la cuarta cámara están en el primer piso del ático: una en el salón de la derecha y otra en el balcón de la cocina. La quinta la encontrarás en el dormitorio de arriba. La sexta y última está en el invernadero.

• **Descubre planos de obra.** En la sala contigua al ascensor que te subirá al ático hay un ordenador que debes hackear. Hazlo para conseguir los Planos de obra del edificio.


EL FARO


ÁTICO

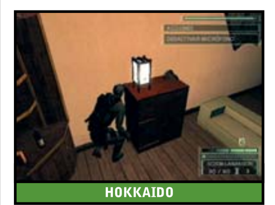
### NIVEL 5: DISPLACE

• **Instala un programa de rastreo en los servidores de displace.** Entra en la sala de operaciones "OPERATION´S ROOM". Hackea el ordenador que hay más cerca de la entrada para cargar el programa. El segundo rastreador debes colocarlo en el ordenador que hay en el gimnasio. El tercero, en la primera planta, en la sala que hay junto a los baños siguiendo el pasillo de la derecha de los ascensores.

• **Descubre los informes técnicos de la investigación.** Limítate a hackear todos los ordenadores que veas en las tres plantas. Ya sabes que, cuando accedes a una información importante, junto al título pone "Objetivo".

### NIVEL 6: HOKKAIDO

• **Recoge los micrófonos ocultos.** Hay 6 micrófonos escondidos en los teléfonos de Hokkaido, y con las Gafas Térmicas o el CEM podrás detectarlos. El primero está siguiendo el pasillo por la izquierda después de pasar por el conducto del segundo edificio que atraviesas.
El segundo está en la primera habitación a la que entras en la zona del Templo y el Jardín, tras los biombos. El tercero está en el cuarto de Nedich. El cuarto, en el dormitorio que hay al lado del de Nedich.
Los últimos dos teléfonos están en las salas que hay después de la que tiene el jardín acristalado en la zona de los cuartos privados.


HOKKAIDO


BATERÍA

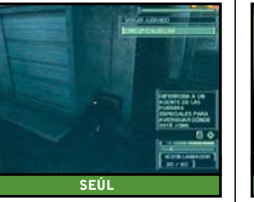
### NIVEL 7: BATERÍA

• **Recupera los 4 registros de entrega y recuperación.** Para encontrar el primero tendrás que pasar por la puerta de la derecha que hay en la sala de los tres ordenadores. Verás a un soldado junto a un ordenador en la sala contigua. Para encontrar el segundo Registro tendrás que subir en el ascensor del centro de mando. Entra por la puerta de cristal y allí verás un ordenador encendido. Ve a la Lanzadera Oeste entonces: uno de los ordenadores de la sala a la que llegas saliendo por el exterior contiene el tercer Registro. Hay un último Registro tras la puerta en la que tienes que forzar la cerradura en el almacén de la base principal.

• **Evalúa la capacidad de las divisiones Norcoreanas.** Escucha la conversación detrás de la puerta de cristal en el centro de mando.

### NIVEL 8: SEÚL

• **Bloquea la difusión de propaganda Norcoreana.** El primer Circuito Auxiliar está en el callejón al que llegas después de hacer rápel. El segundo en el siguiente callejón, junto a la tubería por donde tienes que subir.


SEÚL

El tercer Circuito está en la zona del camión con el centro móvil.

• **Consigue información sobre los teledirigidos Norcoreanos.** En la segunda sala cuando entras en la sección de Las Calles de la Ciudad, verás un ordenador que tiene la información que buscas.

• **Desactiva los radares del RRP.** Hay seis Radares en la segunda parte del nivel. El primero está en la primera zona, cuando se inicia la partida. Verás un ordenador portátil cerca de la soga por la que debes alcanzar el piso de al lado. El segundo está en la parte alta del tejado, al que llegas por la tubería. El tercero está en el siguiente, aunque te recomendamos que lo escanees a distancia para evitarte problemas con el helicóptero. El cuarto Radar se encuentra en la segunda habitación, cuando entras en la sección de Las Calles de la Ciudad. Cuando salgas al callejón con el tanque, sube a la tubería que hay detrás del blindado. Arriba verás otro Radar, y el último lo encontrarás en la zona del avión.

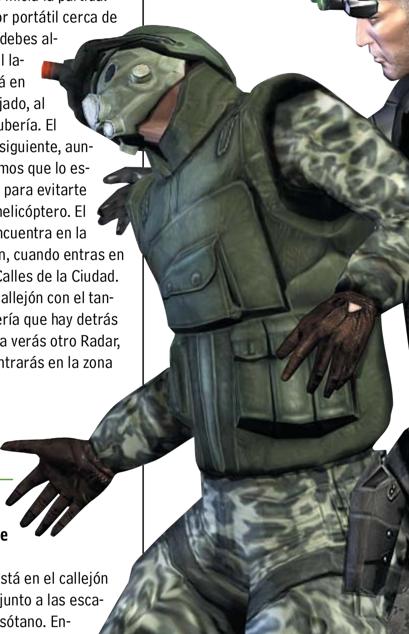
### NIVEL 9: CASA DE BAÑOS

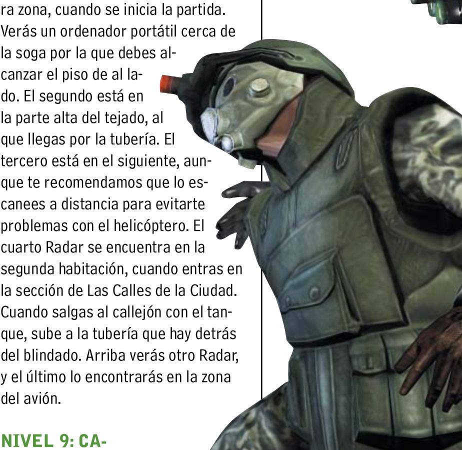
• **Pincha las líneas telefónicas de la Casa de Baños.** La primera Línea está en el callejón donde comienzas, junto a las escaleras que bajan al sótano. Encontrarás otra en la sala de la piscina vacía, cortando el material que hay al final del pasillo que da a los baños. La última línea está nada más pasar los baños privados, detrás de la recepción.

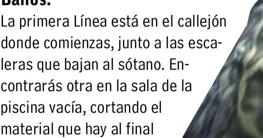

CASA DE BAÑOS

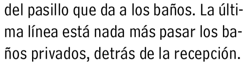
### NIVEL 10: KOKUBO SOSHO

• **Accede a servidores de FAD.** Antes de colocar la carga en los servidores, hackea el ordenador para averiguar más cosas de tus enemigos.











# TimeSplitters
## Futuro Perfecto

**El soldado Cortez debe evitar que los Timesplitters dominen la Tierra viajando a través del tiempo. Pues nada mejor que saber dónde encontrar armas y extras ¿no?**

### MEJORAS Y CONSEJOS

A continuación te ofrecemos en detalle los extras que quedan desbloqueados si consigues ir superando las pruebas que se te proponen en los modos de juego "Prueba" y "Acción". En ellos, se te ofrecerán distintos objetivos en cuanto a número de muertes a conseguir, puntos, etc. en variados escenarios y contra toda la prole del juego.
Remángate la camisa porque, tras superar el modo Historia, aún tienes juego para rato.

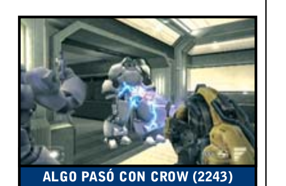
#### ACCIÓN
**1-Liga de aficionados:**
-UN GATILLAZO BASTA:
• Cohetes 101: Muertes a cámara lenta.
• Caza Mayor: Vlad el instalador.
• Inmolación divina: El Amo.
-PORRA:
• Los atascos se van a acabar: Leonid, personajes gordos (truco).
• Soldados de juguete: Nobby Peters.
• Maldito sea el frío: Muñeco de nieve.
-HABLEMOS DE NEGOCIOS:
• Vampiros en Venecia: Jack de la Morte.
• Oro Pirata: Capitán Ed Shivers.
• Brutalidad Virtual: Prometheus SK/8.
**• Al superar la Liga de aficionados:**
**Bronce:** Fergal Stack.
**Plata:** Gideon Gout.
**Oro:** Dr. Peabody.
**2-Liga de Honor:**
-PESO MUERTO:
• Malditos Mox: Koozer Mox, Cabezas reducidas (truco).
• Juerga en la jungla: Leo Krupps.
• Friki Exclusivo: Hans.
-FIEBRE:
• Hotel Brote: Cabezones (truco).
• Búnker de misiles: Enfermera Esputo.
• Bolsa de basura: Venus.
-MODO LOCURA:
• Me gustan los muertos: Deadwina.
• Dirigible Zany: Guardaespaldas.
• Allá vamos: Dozer.
**• Al superar la Liga de Honor:**
**Bronce:** Neófito Constance.
**Plata:** Suboficial Kelly.
**Oro:** Changelin.
**3-Liga Profesional:**
-ROMPER Y COGER:
• Por fin suelto: Carcelero.
• Oh, cachalote mío: Submarinista.
• Escoceses astronómicos: Candi Skyler.
-TERAPIA DE GRUPO:
• Zona de control: Neófito Lucian, Cascada (truco).
• Carga frontal: Tapón.
• Atracadores de antaño: Braces.
-MODA RETRO:
• El muerto, el malo y el tonto: Jared Slim.
• Jardín ninja: Jefe Chino.
• A calcetinazo limpio: Sr. Calcetín.
**• Al superar la Liga Profesional:**
**Bronce:** Tommy Jenkins
**Plata:** Hermana Faith
**Oro:** Insetick SK/10

#### PRUEBAS
**Cabezas Rodantes:**
• Sesos Sorbidos: Cerebros, Cabezas giratorias (truco).
• Boxed con caja: Tommy piernas de lata.


SOLDADOS DE JUGUETE

FRIKI EXCLUSIVO


DIRIGIBLE ZANY


ALGO PASÓ CON CROW (2243)

POR LA CARRETERA (1994)


EL ENCAPUCHADO (2041)


FUTURO PERFECTO (1924)

#### NIVEL 10: ALGO PASÓ CON CROW (2243)
**Granadas de plasma:** en una caja poco después de empezar la misión, en el lado izquierdo.
**Ametralladora del futuro:** de los androides que aparecen en la primera de las salas.
**Herramienta electrónica:** En el pasillo que hay después de la sala de la que tu compañero se descarga los planos de la base.
**Miniametralladora:** de los soldados y robots que encuentras al llegar a los hangares de incubación de los Timesplitters.
**Lanzacohetes:** en el mismo sitio que la miniametralladora.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Soldado Jones
Nivel Normal: Goliath SD/9
Nivel Difícil: Goliath SD/9

#### NIVEL 11: POR LA CARRETERA (1994)
**Pistola doble:** se la coges al primer malo que matas.
**Rifle de precisión:** junto a la palanca que abre la 1ª compuerta giratoria.
**Ametralladora:** la lleva un guardia que encuentras después de que tu robot se caiga por una escotilla.
**Arpón:** en la pasarela que lleva a la zona de la perforadora.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Robot Louis Stevenson
Nivel Normal: Cortez asesino del tiempo
Nivel Difícil: Cortez asesino del tiempo

#### NIVEL 12: EL ENCAPUCHADO (2041)
**Rifle de precisión:** está en tu arsenal desde el principio de la misión.
**Arma ultramoderna:** la lleva encima uno de los primeros encapuchados contra los que te enfrentas cuerpo a cuerpo.
**Ametralladora futurista:** Hacia la mitad del nivel, de manos de otro de tus enemigos.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Asesino del tiempo
Nivel Normal: Timesplitter frenético
Nivel Difícil: Timesplitter frenético

#### NIVEL 13: FUTURO PERFECTO (1924)
**K-SMG:** la lleva encima el primer enemigo que abre fuego contra ti.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Jacob Crow, Crow viejo loco
Nivel Normal: Crow Victoriano, Soldado Hart
Nivel Difícil: Crow Karma

• ¿Crudo o muy hecho?:
Cadáver de corneja.
**Campo de tiro:**
• Hart Attack:
Viola, Personajes de cartón (truco).
• Contra viento o marea: Goddard.
• Bolas de acero: Cíborg Capullo.
**Conduce al gato:**
• Descubierto:
Sonidos humanos de armas (truco).
• Vueltas y más vueltas:
Camarada Papadov.
• El pijama del gato:
Gilbert Gastric.

**Destrozos mayúsculos:**
• Avec le brique: Guerrero Azteca.
• Totalmente chiflado:
Pistolas de pintura (truco).
• No pierdas la botella:
Ladrillo (arma).
**Un clásico de Timesplitters**
• Reina de corazones:
Personajes invisibles (truco).
• Sammy Hammy Namby Pamby:
Sapper Johnson.
• Medias vistas: Mr. Underwood.
**Haciendo el mono:**
• Atraco a melones: Secuaz Elite.

• Electrochimpacé discomático:
Arma-mono (arma).
• Monos de latón: Travieso.
**Pruebas especiales**
•¡Cortez no puede saltar!:
Manazas (truco).
•Tsug: Timesplitters underground:
Oleg.
• Fuera del balancing: Polev Yuran.
**• Al completar todas las pruebas anteriores:**
**Bronce:** Sr. Fleshcage.
**Plata:** Zombi de alcantarilla.
**Oro:** Jed.

## ARMAS Y PERSONAJES DESBLOQUEABLES

### NIVEL 1: HORA DE PARTIR (2401)

**Arma ultramoderna:** te la da uno de los soldados al empezar el nivel
**Arma ultramoderna x2:** al pasar sobre los restos de la nave, busca en el extremo derecho del acantilado.
**Ametralladora futurista:** la conseguirás de las manos de alguno de los humanos que hay tras cruzar sobre los restos de la nave.
**Rifle de precisión:** apoyado en la pared de roca de la derecha nada más veas cómo la nave nodriza de los Timesplitters es derribada.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: General
Nivel Normal: Anya
Nivel Difícil: Anya

### NIVEL 1: VALOR ESCOCÉS (1924)

**Krugger 9 mm:** te la da al principio de la misión el Capitán Ash.
**Krugger 9 mm x2:** busca, antes de entrar en el castillo, una caseta en el extremo derecho de la entrada. Allí te espera un enemigo que porta sendas pistolas.
**Rifle de precisión:** en el primer puesto enemigo.
**K-SMG:** Al entrar en el castillo, tras acabar con el primer guardia que te dispara.
**Dinamita:** junto a un camión volcado, al final de la rampa. El Capitán Ash te avisará al encontrar una puerta cerrada.
**Pistola de bengalas:** en la bodega donde encuentras a un guardia completamente "trompa". La verás a sus pies. Por cierto, no la pruebes en esa misma estancia o te arrepentirás, es mejor hacerlo en escenarios abiertos.
**Granadas:** al entrar en el castillo, en una de las cabinas con palancas que hay en el segundo piso.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Reina de la selva
Nivel Normal: Suboficial Caín
Nivel Difícil: Suboficial Caín

HORA DE PARTIR (2401)


VALOR ESCOCÉS (1924)

### NIVEL 3: EL CONTACTO RUSO (1969)

**Pistola 9mm:** empiezas con ella ya disponible.
**Ametralladora:** la conseguirás de los enemigos que te esperan un poco antes de la valla electrificada.
**Rifle de precisión:** en lo alto de la cisterna que hay justo después de la verja electrificada.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Tipper reinona
Nivel Normal: Cortez secuaz
Nivel Difícil: Cortez secuaz

### NIVEL 4: EL KHALLOS EXPRESS (1969)

**Pistola:** empiezas con ella la misión.
**Ametralladora:** la conseguirás de las manos de tus primeros enemigos.
**Escopeta:** la hallarás en la armería que hay hacia la mitad del tren.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Kitten Celeste
Nivel Normal: Secuaz Elite
Nivel Difícil: Secuaz Elite



EL KHALLOS EXPRESS (1969)

MANSIÓN DE LA LOCURA (1994)

### NIVEL 5: MANSIÓN DE LA LOCURA (1994)

**Lanzallamas:** lo deja caer el científico que muere aplastado por la enorme lámpara nada más entrar en la mansión, al principio del nivel.
**Bate:** lo verás en el suelo de la segunda habitación que visitas.
**Escopeta:** en las paredes del pasillo que hay justo después de la habitación donde el fantasma crea una barrara de fuego.
**Pistola:** en el jardín de los gusanos y en el piso de arriba en el salón donde luchas contra el ciervo.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Arthur Achaque
Nivel Normal: Gascon Boucher
Nivel Difícil: Gascon Boucher

### NIVEL 6: CRIATURAS DEL ABISMO (1994)

**Escopeta:** apoyada en la escaleras en el sitio donde defiendes a Beth colgada de los zombis.
**Arpón:** en la sala donde salen los zombis de las tres tuberías. Y también lo puedes conseguir justo cuando te encuentras a Cortez del futuro, apoyado tranquilamente en una pared.
**Pistola:** en la segunda cabina de experimentación. Sobre la mesa.



U-GENIX (2052)


CRIATURAS DEL ABISMO (1994)

**Arma para fantasmas:** nada mas se vaya el Cortez del futuro, al subir la rampa.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Dr. Lancet
Nivel Normal: Jo-Barf Creepy
Nivel Difícil: Jo-Barf Creepy

### NIVEL 7: INCURSIÓN (2052)

**Rifle magnético:** en el tejado donde empiezas.
**LX-29:** justo al rifle magnético, nada más empezar el nivel
**Super ametralladora:** en la sala donde encentras el monitor y control de la ametralladora con la que proteges a la intrusa.
**Granadas ralentizadotas:** al lado de la super ametralladora.
**Escopeta del futuro:** cógela de uno de lo soldados que te atacan en el salón de reuniones tras activar el sistema de incendios.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Iniciador
Nivel Normal: Jack Piñones
Nivel Difícil: Jack Piñones

### NIVEL 8: U-GENIX (2052)

**LX-29:** empiezas con ella en tu arsenal.
**Escopeta del futuro:** de las guardias que vigilan la zona de seguridad.



GUERRA DE LAS MÁQUINAS (2243)

INCURSIÓN (2052)

También en el pequeño laboratorio que hay tras superar la zona de esterilización, apoyado en la pared.
**Granadas crono-distorsión:** justo después de pasar la zona de seguridad, sobre una camilla.
**Ametralladora:** la obtienes de varios de los guardias que te atacan al salir de la zona de esterilización.
**Lanzallamas:** lo lleva uno de los soldados que se está enfrentando con el primer grupo de mutantes que encuentras.
**Inyector:** en la sala donde está el disfraz.
**• Personajes:**
Nivel Fácil: Dra. Amy
Nivel Normal: Dr. Cortez
Nivel Difícil: Dr. Cortez

### NIVEL 9: GUERRAS DE LAS MÁQUINAS (2243)

**Arma ultramoderna x2:** nada más empezar el nivel, mira detrás de tuyo y la encontrarás allí.
**Ametralladora futurista:** la recogerás de las manos metálicas de uno de los primeros robots, después de eliminarlo, claro.
**Rifle de precisión:** apoyado en una pared, al poco de encontrar al grupo rebelde.
**Mini-ametralladora:** nada más bajar del tanque por segunda vez, en la pared que hay justo enfrente.
**• Personajes:**
Nivel Fácil:
Mordecai Jones
Nivel Normal:
Ghengis Kant
Nivel Difícil: Ghengis Kant

**Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión, hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:**

# FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



## 1

**SEPARA LAS FICHAS.** Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



## 2

**RECORTA LA FICHA.** Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás mejor.



## 3

**SEPARA LAS FICHAS.** Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



## 4

**COLOCA LA FICHA.** Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.

# GUÍAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



## 1

**RECORTA LA FICHA.** Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



## 2

**COMPRUEBA EL CORTE.** Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



## 3

**DOBLA POR LA MITAD.** Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



## 4

**ARCHÍVALA EN LA CAJA.** Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

# Staff

**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de Arte.
**Alberto Lloret** Redactor Jefe.
**Daniel Acal, David Fraile** Jefes de Sección.
**Álvaro Menéndez** Jefe de Maquetación.
**Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza** Maquetación.
**Ana María Torremocha, María Jesús Arcones** Secretarias de Redacción.
**Colaboradores:** Rubén Guzmán, Daniel Lara, Sonia Ortega, Juan Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Sergio Llorente (mapas), J. C. Ramírez (dibujos).

**Edita** HOBBY PRESS S.A.
**playmania@hobbypress.es**

**Directora General** Mamen Perera.
**Director de Publicaciones de Videojuegos** Amalio Gómez.
**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos** Paola Procell.
**Subdirector General Económico-financiero** José Aristondo.
**Director de Producción** Julio Iglesias.
**Coordinación de Producción** Ángel Benito.
**Directora de Distribución** Virginia Cabezón.
**Departamento de Sistemas** Javier del Val.

**PUBLICIDAD**
**Director Comercial:** José E. Colino.
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
**Jefes de publicidad** Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
**Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 902 540 777
**DISTRIBUCIÓN**
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Portugal:** Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
**Argentina:** York Agency, S.A.
**México:** Pernas y Cía, S.A de C.V.
**Venezuela:** Distribuidora Continental.

**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
**Depósito Legal:** M-2704-1999
**Edición:** 10/2005
**Printed in Spain**


**Publicación controlada por OJD**

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

**Hobby Press**
**es una marca**
**de Axel Springer España, S.A.**




Este suplemento se regala conjunta
e inseparablemente con Play2Manía nº 79